CLUB Nintendo®

ISSN 0188-7610

LOGRA EL 101% EN DONKEY KONG COUNTRY

CONOCE A:
FATAL FURY SPECIAL
NBA JAM -TOURNAMENT EDITION-
THE PAGE MASTER
CIRCUS MISTERY
GHOUL PATROL
HURRICANES

ARCADIAS:
SAMURAI SHODOWN II
CRUIS'N USA

KILLER INSTINCT™

AÑO 4 No. 2
PRECIO N$10.00 M.N.



UN ESPECIAL CON MUCHO DE LO QUE QUERIAS SABER DE ESTE ESPECTACULAR HIT DE ARCADIA


POR PRIMERA VEZ, A TODO
COLOR
ALMANAQUE MUNDIAL
EDICIÓN A TODO COLOR
1995
LAS GRANDES PROFECÍAS
LOS FENÓMENOS PARANORMALES
LA COPA MUNDIAL 1994 EN CIFRAS
EL MISTERIO DE LAS APARICIONES
LOS DESASTRES DEL SIGLO
¡41 años de publicación sin interrupción!
ALMANAQUE MUNDIAL 1995
Porque siempre es útil tenerlo cerca

Editorial

Una de nuestras principales prioridades en la revista siempre ha sido complacer a nuestros lectores. Nos llegan muchísimas cartas diariamente y tratamos de responder al mayor número posible, sin embargo no siempre se puede.

Nos juntamos todos los que hacemos Club Nintendo para aportar ideas sobre cómo podíamos dar respuesta a más cartas y hubo varias que ya estamos aplicando desde que inició este 1995. En proporción a las cartas que nos llegan son muy pocas las que podemos contestar directamente por correo, pero hemos abierto 1 sección que además de permitirnos responder a preguntas que muchos lectores nos hacen, también nos permite tener un espacio interesante.

La sección (la cual se divide en 2) se llama SI y NO y hace su debut en este número, permitiéndonos contestar muchas preguntas que en otras secciones sería muy difícil. Aunque puede aparecer ahí un nombre que no es el tuyo, tal vez a través de esa carta también te estamos respondiendo a ti. Son tantas cartas las que recibimos que sería casi imposible incluir todas ellas si son tan similares.

Si estás mandando una pregunta de algún videojuego, trata de ser muy claro y específico sobre lo que necesitas saber del juego. Ve al grano, pero tampoco vayas a olvidar cosas que nos ubiquen mejor sobre tus dudas en el juego.

Cuando escribas, incluye al principio de la carta tu NOMBRE completo empezando por apellidos, tu SEUDONIMO si deseas que no publiquemos tu nombre, FECHA en la que escribes, LUGAR donde vives, FECHA DE NACIMIENTO y también tu TELEFONO si lo tienes.

Esto nos ayudará a procesar mejor tu carta. Gracias y feliz mes de la amistad.



SUMARIO



CLUB NINTENDO
Año IV No.2 Febrero 1995

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

(DR) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F.Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. en la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336.Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. C.P. 02400 México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECTOR DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Procoelsa, Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

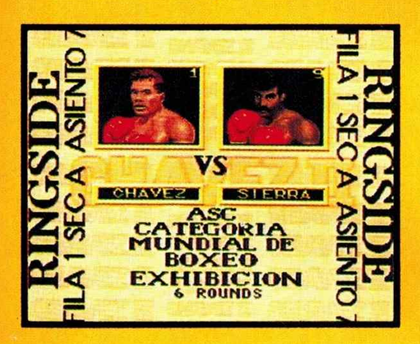
POSTER DE X- MEN -MUTANT APOCALYPSE- Y TU ARTE SOBRE SOBRES EN PAGINAS CENTRALES:

Dr. MARIO®



¿Cuántas compañías han sacado videojuegos en español? ¿Cómo se llaman las compañías y cuáles son los nombres de los videojuegos?
Se despide su lector más ferviente y amigo

Victor Gabriel Flores E.
Coatzintla, Veracruz.



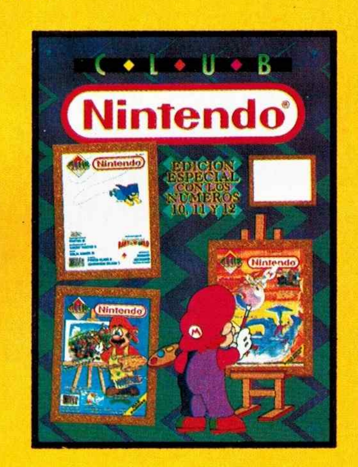
-ASC ha lanzado Chávez, SuperCopa y Chávez II; Hi Tech lanzó Where in the World is Carmen San Diego? Electro Brain lanzó Vortex (todo esto para Super Nintendo) y Virgin lanzó Prince of Persia para Game Boy. Sólo los 3 primeros son 100% en español, los demás tienen la opción de español.

¿Cuál es la última sección que hacen? Pregunto esto porque en una revista dijeron que la última sección que hacen era Los Récords y en otra dijeron que era la Bola de Cristal. NO pongan fotos de los juegos en todos los fondos. Si es a veces está bien, pero en todos se ve mal. Pongan fotos y en otros dibujos.
Ustedes dicen que no es necesario poner "prototipo" en los juegos prototipo, nosotros decimos que sí es necesario porque a veces ustedes revuelven fotos de prototipos con fotos de juegos finales.
¿Qué hacen con las revistas que no se venden?

Super Ray and Mega Rodo
Guadalajara, Jal.

-Las últimas secciones que hacemos son La Bola de Cristal y Extra (pues son las secciones donde nos enteramos de las últimas noticias. En estas 2 secciones, al igual que en Reset, incluimos fotos (por eso a Reset a veces le volamos un espacio para meter trucos de última hora). En la sección de Retos y Récords podemos incluir los nombres cambiando sólo el color negro, por lo cual armamos fotos y fondos y esperamos a contar con todos los nombres que llegan a última hora.

Hemos estado explorando nuevas ideas de diseño. Por ahí verás varias locuras en los fondos, para seguir actualizándonos al estilo que queremos (ustedes y nosotros).
Si nosotros supiéramos que los prototipos cambiarán a la versión final lo diríamos, pero a veces cambia, a veces no. Casi todo lo que incluimos en Super Nesesaria, Extra, Tips de, etc. son de prototipos, así es que piensa que estas secciones siempre son de juegos prototipo (y en la mayor parte de las veces no cambia a la versión final)
Las revistas que llegan en devolución se reempastan y se sacan nuevamente a la venta. Durante todo este año saldrán a la venta ediciones especiales con los números atrasados; en la primera edición vendrán los números 10,11 y 12 del año1



y así seguiremos con los números del año 2 pues los del año 1 ya se acabaron. No son muchos, así que apártalos oportunamente con tu voceador.

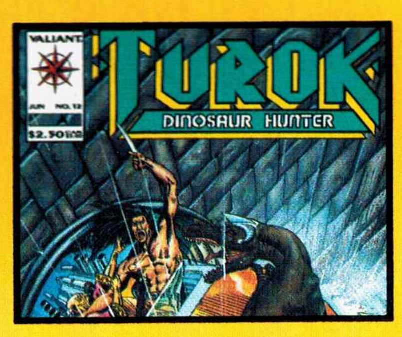
Para ahorrarles espacio voy al grano. Ya no he visto nuevos juegos de NES ¿Ya no saldrán más?. Ojalá que pasen algun curso nintensivo o tips de Fester's Quest.
Su amigo
Marco Antonio Vidales

-La mala noticia para muchos es que ya no se producirán más juegos de 8 bit, sin embargo y porque así lo quieren nuestros lectores, seguiremos incluyendo información de los clásicos de NES.
Fester's Quest es uno de los juegos que más nos han solicitado, así es que en este número encontrarás tú y muchos lectores que lo pidieron, consejos para terminarlo ¡Suerte!

◆

Quisiera saber si los 2 más importantes licenciatarios, ya saben que me refiero a Konami y Capcom y, bueno, también Acclaim ¿sacarán juegos para el Nintendo Ultra 64? ¿Todos los juegos para el NU64 serán de Silicón o también habrá juegos tipo caricatura? como SFII, Contra III o Super Metroid por citar cualquier ejemplo.
Cesar Alberto García
México, D.F.

-Los cartuchos de Silicón no se refieren a como se ve en pantalla ni que sea exclusivo para programación en Silicon graphics (SGI) sino que definen la tecnología usada en la fabricación del cartucho. En el NU 64 habrá cartuchos programados con sistemas más tradicionales (como Cruisn' USA), pero también con nuevos sistemas como las computadoras SGI o con la tecnología que Acclaim ha estado desarrollando desde hace un rato a través de su subsidiaria Acclaim Technologies. Precisamente es Acclaim uno de los licenciatarios que estrenará el NU 64 con su personaje de comic llamado Turok. dinosaur hunter (el cazador de dinosaurios)



También sabemos que Williams Entertainment ya está trabajando en un juego exclusivo para el NU 64 en su versión casera llamado Doom y del cual encontrarás más información en el Extra.

◆

¿Por qué razón en el instructivo de Mortal Kombat II de Game Boy y de SNES no trae los fatalities, babalities y friendships? si esa es una de las cosas que hacen interesante el juego.
También quisiera saber si al Game Boy o a los cartuchos les hace daño que repita el juego apretando los cuatro botones del Game Boy.
León Gonzalo Fregoso
México, D.F.

-No nos pudieron dar una respuesta oficial, pero nosotros estamos casi seguros de que parte del sabor que le quieren poner al juego es que no tenga todo el manual sino que los jugadores se intercambien información y que en las revistas publiquemos sobre el juego para que así se hable más de él.
Al presionar los 4 botones "reseteas" el juego y no le hace daño ni al cartucho ni al Game Boy.

◆

Las fotos de los personajes de Mortal Kombat II de Game Boy que salen en la revista del año 3 #11 ¿son de una pelìcula, programa o de qué son?
Carlos Federico López
México, D.F.



Edo. de Mex.
Campeche, Camp.

Pertenecen al comercial de televisión que Acclaim lanzó para promover el juego.





No estamos de acuerdo que quitaran los clásicos de NES y en su lugar estén los grandes de U.S.A. y Japón. ¿No creen que si a nosotros los lectores mexicanos nos interesaran los mercados y gustos americanos y japoneses mejor compraríamos una de tantas revistas americanas de videojuego?
Si querían algo nuevo ¿por qué no poner los clásicos del Game Boy o los Super Clásicos (Clásicos de Super NES) Ojalá publiquen mi carta. Creo que es justo con tantas flores que reciben cada mes; no creo que un par de hojitas secas les afecten. Todo por el bien de Club Nintendo.

Sergio S.L.M
Enrique E.I.N.L.

Antes teníamos 2 listas de NES: favoritos y clásicos, pero si consideramos que ya no se venden juegos nuevos de NES, sólo queda la lista de clásicos. No quisimos sólo quitarla y ya; preferimos dar las listas de U.S.A. y Japón como una referencia para que sepamos en México cómo andan otros mercados (algo así como cultura general). En el Tema del Mes de éste número solicitamos opiniones sobre cómo mejorar Club Nintendo, así que es una buena oportunidad para que cualquier lector nos dé su opinión sobre éste y cualquier otro punto.

◆

Quiero preguntarles ¿por qué no sacan un juego donde estén algunos peleadores de Street Fighter II y Mortal Kombat II?. Espero que no se rían de la pregunta, pero podría ser un gran éxito combinar 2 de los más fantásticos juegos de pelea. Se podría llamar Kombat Street.

Enrique Tapia M.
México, D.F.

Pues podría parecer que es algo de risa, pero si recordamos un poco que una película ya juntó al Pato Lucas y al Pato Donald o que los "Universos" de DC Comics y Marvel ya pusieron a luchar a Superman contra El Hombre Araña en sus famosos "crossovers", pues ya no se sabe ni qué.



Honestamente lo vemos muy difícil, pero si Capcom y Midway pensaran un poco el éxito que podría tener este juego seguro que le darían una nueva pensada. Lo más difícil sería balancear personajes y movilidad.

◆

Compré la revista año 3 #9 el 2 de septiembre 11 días antes de que saliera a la venta el juego de Mortal Kombat II ¡y resulta que ya estaba en primer lugar de Los Grandes! Yo había leído que la sección se hace conforme al índice de las ventas así que ¿cómo puede ser?
Su lector número 320 megas.

The Ridler (A.A.L.N.)
Cuernavaca, Mor.

Efectivamente es conforme a las ventas, pero no de los franquiciatarios (tiendas autorizadas de Itochu) al público, sino de Itochu a los franquiciatarios de acuerdo al pronóstico y recomendación que se les hace. Si no lo hiciéramos así, los resultados de las ventas de septiembre vendrían publicados hasta noviembre. Además créenos que hay muy poca diferencia entre esta lista y la lista final de ventas al público.

◆

Ustedes se ven muy decentitos pero ¿lo serán? es decir ¿no usan palabrotas de vez en cuando, por ejemplo cuando pierden en un juego?

Daniel Maldonado Sánchez
ICHIBANDESU
Torreón, Coahuila.

¡Cómo #%$&*?=° se te ocurre!

◆

Un día fui a Sanborn's y vi otras revistas de videojuegos estadounidenses. Vi que el truco de Street Fighter II Turbo para sacar a Akuma estaba diferente a como lo habían dicho ustedes. Quisiera saber si ustedes están mal o ellos pero entonces lo que sí sé es que sus fotos y secciones son muy buenos y únicos.

Edgar Morales V.
Morelia, Mich.

No sabemos de ellos, pero sí sabemos que nosotros sí estamos bien. Cuando se dio a conocer el truco se propagó rápidamente por todo el mundo.



Estuvimos a punto de publicar tal como llegó a nuestro oídos

(claro que después de comprobarlo) pero decidimos echar un telefonazo a Japón para corroborarlo con nuestro contacto por allá y nos dijo que había una forma más sencilla que fue la que publicamos

◆

Mi papá piensa que los videojuegos son repetitivos, aburridos y sin chiste.
Dice que Mario Bros. es lo mismo que Batman nada más que cambian el disfraz y diferentes circunstancias porque es lo mismo de siempre: saltan, golpean y bla, bla, bla.
El piensa que a los programadores ya se les agotó el cerebro pues con tantas posibilidades que tienen en Nintendo siempre hacen lo mismo. Yo le digo que hay muchos tipos de juego, pero él está necio con lo mismo. Respondan mi carta pronto, pues ya me está convenciendo.
Su lector incondicional

México, D.F.

¡ah! Ya ves cómo son algunos papás. Hay muchos tipos de videojuegos como tú le dices: deportes, acción, destreza, puzzles, RPG's, pelea, naves... hay de todo para todos. Búscale uno que creas que vaya con él e invítalo a que le pierda el miedo al control ¡Suerte!

◆

Les mando el video del cuarto secreto de Zelda III. Lo saqué al meterme al agujero por donde entro al castillo pero no supe ni por qué salió. Este video lo grabé hace unos días, pero todavía no tenía la revista; apenas la compré, leí lo que decía, busqué el video y se los mando.

Rosas 10

México, D.F.

Gracias ¡al fin lo conocimos! como te prometimos te hiciste acreedor de la prueba de impresión de la portada de diciembre.



Lo que más gusto nos da es saber que siempre podemos contar con nuestros lectores.

◆

¿Por qué Nintendo no saca un juego de pelea tipo Street Fighter II? puesto que todos los juegos de Nintendo son SUPER

Juan Manuel Jimenez

México, D.F.

Ya viene Polygon Fighters el cual saldrá bajo la marca Nintendo y eso garantiza como tú dices, que será super.

◆

Me dolió el corazón de videojugador cuando dijeron en la sección editorial de la revista del año 3 #12 que precisamente con ese ejemplar sumaban 36 revistas ¿cómo es posible que hayan equivocado así con tanto que quieren a nuestra revista? En el año 1 se siguieron hasta el # 13 para emparejarse de un solo ejemplar (el de diciembre del año anterior).
Se despide su cuate (como dice Chabelo)

Denis Arturo G. Peña Sanchez

México, D.F.

Tienes razón. También en la página 4 de ese mismo número dijimos que el SNES se lanzó en diciembre de 1992, pero fue en diciembre de 1991; lo que pasa es que cuando haces algo que te gusta, se te pasa muy rápido el tiempo.

◆

Tengo un amigo que se quiere suscribir a nuestra revista. Compró el número donde viene el cupón de suscripción pero su Mamá lo tiró a la basura. ¿Se puede mandar una fotocopia del cupón?
Su fan # 1

B. J (Roberto Castillo V.)

Texcoco, Edo. de Méx.

Sí, sólo que ya no tendrás la "respuesta pagada", debes ponerla en un sobre con timbres dirigida a Distribuidora Intermex a la dirección marcada. Ojalá pronto saques a tu amigo de la basura y que no lo vuelva a tirar su Mamá.

◆

¿Por qué pusieron sólo un reto en la revista de diciembre?
Gracias por el llavero de Game Boy

José Luis Bustamante Acevedo

Saltillo, Coah.

Al incluir ya en forma la sección de TOPS, tienes la oportunidad de presentar ahí tus mejores récords. Creemos que un reto es suficiente (más aún después de ver lo difícil que es para nosotros encontrar buenos).
Gracias a ti y a todos los lectores por contestar el cuestionario.

◆

Al escribir recuerda incluir todos tus datos:
NOMBRE completo empezando por apellidos, SEUDONIMO si no quieres incluir tu nombre, FECHA y lugar en que escribes LUGAR de nacimiento y TELEFONO si lo tienes



Desde hace tiempo estuvimos pensando en una sección donde pudiéramos dar respuestas rápidas a muchas preguntas de nuestros lectores y por fin se nos ocurrió ésta. A través de la sección nueva que estás leyendo, respondemos a muchos lectores (tal vez a ti también). Al hacerla nos preguntamos si te gustaría...

¿La forma correcta de escribir el personaje de Mortal Kombat es Raiden?

Jaime Lara M

Cd. Victoria, Tamaulipas

SI

¿Se puede acabar Zelda Link to the past si me falta un cuarto de corazón?

Fco. Javier Venegas

México, D.F.

SI

¿Es el mismo programa el juego de Tony Meola's Sidekicks de Electro Brain y Super Copa ASC.

CUAUHTEMOC V.

Guadalajara, Jal.

SI

¿Cómo están los ojos de Axy y Spot por tanto jugar? ¿Ven bien?

IZZY Straddin'

Matamoros, Tamaulipas

SI

En la Revista año 3 # 9 página 48 hablan sobre un juego llamado Vortex ¿Es el mismo del que hablan en la revista año 3 # 3 página 41 que se llama Citadel? ¿Cambió de nombre?

Salvador Sanchez M.

Estado de México

SI

La foto que aparece en la revista Año 3 #9 pelearon Shang Tsung y Kitana pero con el nombre de Kung Lao en ambos ¿es de prototipo?

Sigfrido Alejandro

Mazatlán, Sinaloa

SI

¿Están segurísimos de que no existe alguna clave para sacar sangre y fatalities en Mortal Kombat de SNES?

Bruno Bernal

Mérida, Yucatán

SI

¿Se publicará mi carta?

Miguel Vargas
Carlos Varela

Xalapa, Veracruz

SI

¿Van a seguir la sección de extra?

Aliber Rodriguez

México, D.F.

SI

¿Me pueden decir en Mario Paint a qué nota equivale la que se pone en el tercer renglón de la pauta?

SPOT

México, D.F.

SI

¿Es cierto que ya los cartuchos no vienen con el protector de plástico?

SKYRIDER.

San Luis de la Paz, Guanajuato

SI

Si yo mando un videocaset con dibujos de Mario Paint y anexo un sobre ya listo para mandarlo de regreso o sea con mi nombre, dirección y las estampillas necesarias ¿me lo podrían mandar?

David Bermea

Monterrey, N.L.

SI

Se equivocaron al decir que el juego de Maximun Carnage es para 2 jugadores

Victórico Ríos Morúa

México, D.F.

SI

¿Van a poner aunque sea alguna miserable carta de las cien billones que les han mandado Adrián Pavón y otros de aquí de Ensenada?
Espero que publiquen mi carta

Raúl Rivera Ríos

Ensenada, Baja California

SI

¿Van a publicar en la revista cada vez que vaya a salir algún número especial?

"El Torillo"

Tijuana, Baja California

SI

¿Han visto alguna vez la caricatura de futbol de "Los Super Campeones"?

Gerardo Raúl Díaz

México, D.F.

SI

¿Les falló la secuencia en el juego de Mortal Kombat para hacer el fatality de Reptile en el Pit y Kombat Tomb donde dice: atrás, adelante, adelante y defensa cuando debe de decir abajo, adelante, adelante y defensa?

Angel

Guadalajara, Jalisco

SI



No puede haber un lado positivo sin un lado negativo. Así que aquí está la otra mitad de la sección que estrenamos. Si tienes preguntas rápidas mándalas y probablemente serán respondidas en esta sección. Si no, pues.. NO

¿El personaje de Mortal Kombat se escribe Rayden?

Jaime Lara Murillo

Cd. Victoria, Tamaulipas

NO

En un futuro Axy y Spot darán a conocer sus rostros

JUAN DE DIOS

Mexicali, Baja California

NO

¿Volverán a publicar el truco de Super Mario World que consiste en apretar L y R al mismo tiempo para volver a entrar a un castillo destruido?

Antonio Cruz Alcázar y Laurabeth Cruz Alcázar

Oaxaca, Oaxaca

NO

¿Podría suscribirme a la revista Club Nintendo viviendo en U.S.A.?

Juan E Aguirre

Tuxpan, Veracruz

NO

¿Spot sacó su nombre de un juego del mismo nombre programado por Virgin en 1990?

Pavel Etzel Hdz.

Hidalgo, Tamaulipas

NO

¿Van a volver a publicar el truco de salir disparado en Super Mario Kart que se logra apretando el botón B justo entre la primera y segunda luz del semáforo de salida y en el cual hay que ser muy preciso?

Enrique Dávila

Villahermosa, Tabasco

NO

¿Es posible que saquen Mario Kart para el NES?

TRIXI

México, D.F.

NO

¿Va a existir un CD Rom que se adapte a la entrada auxiliar del NES?

Roger A. Durham.

México, D.F.

NO

¿No van a publicar dibujos que no estén hechos en sobres?

Juan Luís Tafolla

León, Guanajuato

NO

¿Existe alguna clave para sacar sangre y fatalities en Mortal Kombat de SNES?

Jorge Luis

México,D.F.

NO

¿Ya existe un CD para SNES?

Daniel Quiñones Meléndez

Cd. Juárez, Chihuhua

NO

¿Acaso por ser el SNES el entretenimiento de hoy ya se olvidaron del NES?

"Dabicho"

México, D.F

NO

¿Es cierto que Axy y Spot son Gus y Pepe?

Javier Ruiz G.

México, D.F.

NO

Al hacer los análisis van a poner las calificaciones de los juegos

Rodrigo López A

México, D.F.

NO

¿Sirve en el cartucho de Super Mario All Stars, en el juego Lost levels, el truco para tener 100 vidas que se hacía en el Famicom apretando adelante y Start?

José Juyanco G

Las Margaritas, Chiapas

NO

¿Puede algún tipo de virus atacar el SNES?

Jose Alberto Madrid

Sahagun, Hidalgo

NO

¿Cuántos mundos es posible jugar en Super Mario World?

Miguel A. Guarneros

México, D.F.

[firma]

Orizaba, Veracruz

NO venta y seis

¿Se puede pelear como Reptile en Mortal Kombat de SNES?

Alejandro Ibarra Velázquez

México, D.F.

NO

¿Existe algún adaptador de SNES a NES?

Oscar Zuno A

México, D.F.

NO

Los personajes de Street Fighter ¿existen en realidad?

Ignacio M.R.

Puebla, Puebla

NO

LOS RECORDS

ALADDIN
JEARMIN GALLEGOS
ART OF FIGHTING
LUCIO SOLORIO GONZALEZ
ALIEN VS. PREDATOR
IVAN CID CANSECO
BATMAN RETURNS
LUCIO SOLORIO GONZALEZ
BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON
JUAN M. MEDINA RONQUILLO
CONTRA III
JUAN M. MEDINA RONQUILLO
DEATH VALLEY RALLY
ULISES FLORES LAMBAREN
DOUBLE DRAGON III
JUAN M. MEDINA RONQUILLO
DONKEY KONG COUNTRY
JUAN I. CORNEJO MENDEZ
ULISES FLORES LAMBAREN
EDI
EARTH WORM JIM
NOLI
FATAL FURY
LUCIO SOLORIO GONZALEZ
JUAN M. MEDINA RONQUILLO
FATAL FURY 2
JUAN M. MEDINA RONQUILLO
FINAL FANTASY III
JESUS ZHU JIM
FINAL FIGHT
LUCIO SOLORIO GONZALEZ
GOAL!
LUCIO SOLORIO GONZALEZ
JUAN M. MEDINA RONQUILLO
HOME ALONE II
YVONNE GEORGINA TOVAR SILVA
DAVID HERNANDEZ TOVAR
JURASSIC PARK
IVAN CID CANSECO
MAXIMUM CARNAGE
URBINA GONZALEZ WALTHER
MEGA MAN
ARMANDO PRECIADO PEREZ
MEGA MAN X
IVAN CID CANSECO
ALEXANDRO G. ALONSO
MORTAL KOMBAT
LUCIO SOLORIO GONZALEZ
JUAN M. MEDINA RONQUILLO
MORTAL KOMBAT II
JUAN DE JESUS LUNA GONZALEZ
JOSE LUIS "DIDDY" AMARO DIAZ
JUAN M. MEDINA RONQUILLO
ALFONSO D. ALONZO JACKSON
NINJA GAIDEN II
IVAN CID CANSECO
SLAM MASTERS
JOSE LUIS "DIDDY" AMARO DIAZ
STREET FIGHTER II
JUAN M. MEDINA RONQUILLO
SUPER MARIO BROS. 1-2
JESUS MANUEL MEDINA PIMENTEL
OSCAR M. ALTAMIRANO
ULISES FLORES LAMBAREN
SUPER MARIO BROS. 3
JESUS MANUEL MEDINA PIMENTEL
FERNANDO CAMPOS
KENNETH SKERTCHLY
OSCAR M. ALTAMIRANO
ULISES FLORES LAMBAREN
SUPER MARIO WORLD
JESUS MANUEL MEDINA PIMENTEL
DANIEL RAMIREZ LOPEZ
KENNY
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA
ALEXANDRO G. ALONSO
SUPER METROID
MANUEL FERNANDO GUZMAN M.
JOSE LUIS "DIDDY" AMARO DIAZ
LORENZO ALEF RAMOS
ANAYANSI PEREZ CATALAN
SUPER GHOULS'N GHOSTS
IVAN CID CANSECO
STREET FIGHTER II TURBO
FERNANDO CAMPOS
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA
LUCIO SOLORIO GONZALEZ
ULISES FLORES LAMBAREN
SUPER STREET FIGHTER II
JUAN DE JESUS LUNA GONZALEZ
YVONNE GEORGINA TOVAR SILVA
DAVID HERNANDEZ TOVAR
DANIEL BERENGUEL RANGEL
SUPER POUNCH OUT!!
ALEJANDRO DAVILA T.
WORLD HEROES 2
SOUL KILLER
JOSE LUIS "DIDDY" AMARO DIAZ
ZELDA -LINK'S AWAKENING-
ARMANDO PRECIADO PEREZ

COLABORACION ESPECIAL
VICTOR ARJONA FARTMAN
NATHALIE DE MARCE
FABRICE VELAZQUEZ

AGRADECEMOS ESPECIALMENTE A:
H. ALBERTO RAMIREZ SIFUENTES "ICE AS SPINAL-KAZ"
JOEL MARTINEZ FERNANDEZ "JOE-KAZ"
Y A BERNARDO ANDRADE DE VUELO 23. TEL.: 558 85 25

AGRADECEMOS TAMBIEN A:
AMILCAR SOSAYA CON "A"
KARINA CRISTAL VERA SILVA
MARTIN SALDAÑA GARCIA
LEOBARDO RAMON MARQUEZ MEZA
VANESSA, PAOLA Y ALFONSO RODRIGUEZ V.
ANTONIO Y JAVIER ERNESTO JIMENEZ V.
JUSTINO JACOME LARIOS
ADRIEL ALEJANDRO LEON LORIA
JESUS FLORES HERMOSILLO
NINTENDO BOY
ELIAS I.M. YAÑEZ
VICTOR OSCAR PEREZ RUIZ
ENRIQUE G. VALENCIA REYES
ASGARD REDRAZA P.
ANA CAROLINA VALENCIA
JOSE MANUEL VALENCIA
LUIS MANUEL Y J. FERNANDO ROJAS L.
GUSTAVO ALCALA SOLIS
SAUL BARRERA
JORGE ARMANDO CRUZ
ROBERTO
OSVALDO
ALONSO
OCTAVIO
DIEGO SANTIAGO DE LA TORRE
THE JUGGLER
CARLOS FEDERICO LOPEZ SPINDOLA
BAMBU
A.F.I.X.O.
ARTURO V. RAMIREZ HERNANDEZ
FABIAN VARELLA OCAMPO
VICTOR MANUEL G.
ALBINO F. MARTINEZ P.
ISAAC DIAZ
HECTOR CARRERA RAMIREZ
JOSE ANTONIO LIMA
NOE CARMENA AGUILAR
ROJAS LUNA BROS
JULIO CESAR REYNA
ULISES SEGURA HERRERA
FOX
CARLOS CANO A.
RAUL RIVERA RIOS
MARTIN CARLOS FLORES
SALVADOR SANCHEZ M.
S.L.M. Y E.I.N.L
MARKO RAMIUS
SKY RIDER
CHIQUISTRIPIS MORTAL
NOE VILLALOBOS HERRERA
WARIO
ENRIQUE TAPIA MARTINEZ
"BIG"
RUBEN SANCHEZ GONZALEZ
C.C.M. Y A.M.H.
THE RIDLER
GERARDO R. DIAZ A. ORTEGA
ADRIAN AVILA MARISCAL
ERNESTO I. CERVANTES
ERASMO ESTRADA CARRILLO
JUAN M. QUINTANA MORALES
SUB-ZERO
ALEJANDRO GARCIA
PAUEL ETZEL HDEZ. DELGADO
DRAGON FLY
MARTIN EMANUEL NAVA
SEIYA
LOCO MAX
KENNETH SKERTCHLY
MANUEL ENRIQUE ESCALANTE
AIR
YRECHA MENDOZA R.
MANUEL FERNANDO GUZMAN
RAUL GERARDO
JESUS MATIAS D.
ANTONIO FCO. MAGAÑA G.
JULIO CESAR JANDETE
CARLOS ADRIAN VILLANUEVA P.
JORGE ENRIQUE ROMERO
RICARDO LOPEZ VELASCO
JOSE ARTURO GUERRERO
RUSSELL MESQUITA NINO
THE SALOMON
AARON SARABIA
FERNANDO CONTARELL CHAVEZ
JORGE ANTONIO R. DEL BOSQUE
FELIPE MOTA GONZALEZ
JESUS OCTAVIO ACOSTA
WARLOCK
JUAN ANTONIO MTZ. ESQUIVEL
KIM Y PSY
FRANCISCO JAVIER MIRANDA
CARLOS ARTURO MIRANDA
MARIO ALBERTO REYES
RODRIGO
EDUARDO ESTRADA CASTILLO
BENJAMIN CAMA
JACH
MARCO ANIBAL NEGRETE
OMAR A.RAMIREZ AGUILAR
NAYIB ALFREDO SANCHEZ M.
ARMANDO VALENCIA ORTIZ
HECTOR SUAREZ JIMENEZ
JEHOVANI LAMARQUE
ALEJANDRO IBARRA SALAZAR
ELIO AMHED M.G.
ROSALIO JAIME
PEDRO PEREZ COBOS
JESUS COELLOS
ALIBER RODRIGUEZ G.
ISRAEL DORIAN MEDINA J.
ROBERTO MONTES DE OCA
CUAUHTEMOC CASTRO
SALVADOR MTZ. GARCIA
PEDRO ANGEL SEGURA F.
IVAN XOLOCOTZI HDEZ.
JOSE LUIS ENRIQUEZ L.
JORGE DE ANDA
JOSE ENRIQUE MONTES FLORES
RICARDO QUIJADA
ESP. DRAGON BLACK
SHADOW
SPIDERMAN P. QR.
MAXIMUM CARNAGE VENON
MANUEL C. SANCHEZ M.
LUIS EDGAR PORTILLO
DAVID GONZALEZ A.
RICARDO DIAZ PATLAN
MIGUEL ANGEL RIVERA C.
DANIEL MALDONADO SANCHEZ
IRAX KID
XAVIER ALFREDO III CALVO M.
GRAMO
FEGM
RICARDO EFREIN GARCIA MONTIEL
CESAR ALFONSO GARZA B.
FELIPE DE JESUS DAVILA M.
CHRISTIAN ERASMO RDZ. PEREZ
DAVID MORALES CAMACHO
ARIEL ALEJANDRO LEON LORIA
ENRIQUE GUERRERO SANCHEZ
GERMAN Y DANN D.M.
GUILLERMO GUERRERO SANCHEZ
GERARDO CASTILLO GARCIA
DAVID RICARDO FLORES
EDGAR MORALES V.
KITANO Y SCANEL G.M.
CARLOS ANTONIO M. LANGARICA
SAUL GOMEZ V.
JUAN PABLO RUIZ ROJAS
ROBERTO EMMANUEL MATA PELAYO
EDGAR OMAR
"RAZOR RAJA H" STA. ANA MTZ.
JOSE ISRAEL IBELLES MARTELL
AFRODITA DE PISCIS
JAVIER SALAZAR DE LA CRUZ
CARLOS ISIDRO PLACIDO GARCIA
GONZALO BOLAÑOS LOPEZ
DAVID DORANTE FIGUEROA
IVAN ISRAEL RDZ. BANDA
ALVENHR
JUAN MANUEL JIMENES PALACIOS
LUIS FERNANDO SANCHEZ HDZ.
RAMON LOZADA VAZQUEZ
SPAXY, SRITE, SOARKY,SPOOK, SPORTY Y SPADE
JUAN MANUEL RDZ. CASTRO
SIMS
HECTOR ORTIZ
RAUL IVAN BOSH OCEGUEDA
MARIO AQUILES SOLEDAD E.
MARCO ANTONIO DIAZ LINCE
CARLOS HUMBERTO P.R.
SAIS RUIZ REYES
ALEJANDRO FIERRO SANDOVAL
I.M.O.
ARMANDO TAPIA AVALOS
MUELA
JUAN DE JESUS LUNA GLEZ.
RICARDO GORDILLO X MEN
Y COLABORADOR MAD
DEMIS ARTURO GIUSEPE PEÑA S.
ORSON Y VEGA
HECTOR B. LOPEZ
JACOBO JACOBO CISNEROS
JOEL ENRIQUE P. MUÑOZ
ALFREDO DIAZ MORA
MILO "EL ESCORPION"
DAVID EDO. BECERRA ABARCA
JESUS ACOSTA LOPEZ
JOSE MUÑOZ FLORES
ENRIQUE G. VALENCIA REYES
MARIO A. PRADO MENDOZA
RAFAEL R. TORRES R.
JORGE H. MONROY QUINTERO
DEMITRI
JOSE MAURICIO LAGUARDIA
JUAN M. JIMENEZ PALACIOS
FELIPE AMAURY CARDEÑA E.
MANUEL ALBERTO GOMEZ ROJAS
CRUZ BROTHERS
JOSE JULIO HERNANDEZ M.
*JULIO CESAR TOLEDO LUNA
JOSE M. A. PADRON CARMONA
MARTHA LORENA PADRON CARMONA
LECTOR # 0-0-1
MAURICIO BORJA CORTES
JOSE ANTONIO MEDINA
JUAN MANUEL MEDINA
DR. TURBO
STROMMAN
ARTURO MARTINEZ ROSALES
JOSE VICTOR GOMEZ H.
JESUS EDUARDO ALMANZA GARCIA
JOSE CRUZ DELGADILLO CASILLAS
JUAN MANUEL MAGAÑA O.
ISRAEL ROJAS LARA
LUIS ROBERTO CASTILLO
SUSANA FLORES OCHOA
JOSE LUIS CORONEL GUZMAN
THE VAGO
J. SALVADOR AGUILAR RANGEL
GABE
NOLI ZALDIVAR
JAIME A. HERNANDEZ LOZA
HUGO ENRICO ALVAREZ VELASCO
EDWIN EDMUNDO ANDRADE ROLDAN
ABRAHAM F. GUTIERREZ NAVARRO
RAC
RYU
CECILIO C. GALVAN LANDEROS
MEFFY O' CAT
JFK
GUSTAVO AYALA HERNANDEZ
ARMANDO ANTONIO GARDUÑO HDZ.
RODRIGO RIOS M.
CECILIO HINOJOSA N.
PIZZA BEAR
JORGE JIMENEZ SIERRA
JESUS MANUEL MEDINA PIMENTEL
JAVIER ANIBAL SOLIS SANTIAGO
LUIS FCO. MURILLO RODRIGUEZ
TARIK TOLEDANO THOMPSON
OMAR AUGUSTO CASTELLANOS S.
RICARDO GONZALO GUERRERO Q.
CHRISTIAN TREJO GONZALEZ
ADOLFO MENDEZ SPILVER

COLABORARON:
JORGE ARMANDO CRUZ
SALVADOR MARTINEZ GARCIA
*JOSE MARIO SERNA VAZQUEZ
DENIS ARTURO GIUSSEPE PEÑA S.
FERNANDO MARCOS FLORES HDZ.
OSCAR SALAZAR REYES
FEDERICO HERNANDEZ

Y CONTESTAMOS A:
XAVIER ALFREDO III CALVO MORALES
GUILBERT FDO. Y EDWIN A. CANTO C.
RODOLFO MORENO
MIGUEL C.
ADRIEL ALEJANDRO LEON LORIA
REMI
JUAN JOSE YAÑEZ
JORGE JARAMILLO VILLARUEL
FRANCISCO J. OROZCO C.
REYNALDO GALARZA SANCHEZ
ARQUIMEDES BALDERAS JASSO
ANONIMO FONSECA
YAZEL HERNANDEZ VICENTE
MISAEL HERNANDEZ VICENTE
CESAR A. GARCIA FERNANDEZ
TARIK TOLEDANO THOMPSON
ALFONSO RODRIGUEZ VARGAS
ISAIAS PIÑA ARJONA
ALEJANDRO ESQUERRA BETANCOURT
RAUL QUINTANILLA
VENOM
GUSTAVO VAZQUEZ REYNA
HECTOR G. QUIROZ MUÑIZ
WARIO
MARCO ANTONIO AMAYA SOTO
MARTIN EMMANUEL NAVA RIOS
CARLOS CANO ALVAREZ
ROLANDO CERDA C.
GENARO GRANADOS G.
JUAN MANUEL RODRIGUEZ CASTRO
ALEJANDRO GARCIA CURE
HECTOR ORTIZ
MIGUEL ANGEL RIVERA
XAVIER ALFREDO III CALVO M.
ORSON Y VEGA
PEDRO A. SEGURA FLORES
*TIRSO CARLOS G. ARAM
ADRIAN PAVON CESEÑA
JOSE MARIO SERNA VAZQUEZ
LUIS ROBERTO CASTILLO
JOSE LUIS CORONEL GUZMAN
JUAN RICARDO ORTIZ S.
ARTURO RAMIREZ M.
MANUEL ALVIDREZ HERNANDEZ
CHRISTIAN BERMEJO HDEZ. Y HMO.
APROZT
OSCAR EDUARDO DIAZ RUIZ
JFK
CARLOS Y MIGUEL VARELA O. VARGAZ
SIGFRIDO A. SASTRE N.
JUAN MANUEL R.E.
MAURICIO CRUZ C.
JORGE MORALES REYES A.R.T.
DANIEL RAMIREZ LOPEZ DOR

EL TEMA DEL MES

E L T E M A D E L M E S

Se supone que para haber un segundo, debe haber un primero. ¿Cuál es la primera versión de Street Fighter y en qué sistema salió? ¿Podrían sacar algunas fotos? Yo sugiero que pongan para el Tema del Mes la historia de Street Fighter y de quién fue la idea.

Gerardo Raúl Díaz
México, D.F.

◆

Quería proponerles que el próximo Tema del Mes fuera: "El futuro de los videojuegos", donde se hablara del Nintendo Ultra 64 y del VR 32.
Su amigo y lector
$4^2 + 2 (4) (-3) - 3^2 = X$

Rubén Sánchez González
México, D.F.

◆

Ya que piden nuestra opinión sobre el Tema del Mes nos gustaría que hablaran de Silicon Graphics.

Juan Eduardo R.L.
Guadalajara, Jal.

Más que Tema del Mes sobre los cuales pueden escribir los lectores, estas 3 sugerencias que nos plantean nos parecen buenas para tratar dentro de la revista.

◆

Un primo y yo estuvimos conversando sobre una idea que nos pareció sensacional. Se trata de una sección de traducir los finales de los videojuegos que, ya sabemos bien todos, vienen en inglés. En especial me gustaría que tradujeran los de MK y MKII.

Jesús Acosta López
Altamira, Tamaulipas

Esta propuesta, así de entrada, nos parece muy buena. Cuando la comentamos con todo el equipo editorial, todos coincidimos que era una buena idea y hasta alguien dijo que ya se le había ocurrido hace mucho ¡pero, bueno, empezamos con esta sección desde este número!.

◆

Me gustaría que el Tema del Mes fuera "Las Secuelas" ya que he jugado muchas y creo que son la mejor oportunidad de las compañías para corregir sus errores.

Andrés Trejo Robles
México, D.F.

Algo de esto lo tocamos en el número de diciembre con las secuelas específicamente de Street Fighter. Puede ser una buena idea de Tema del Mes para cuando salgan las secuelas más importantes y esperadas como lo son la nueva Street o la tercera del Mortal que por cierto viene para máquinas de Arcadia por ahí de abril y unos meses después llegará al formato casero y para sorpresa de todos no será por conducto de Acclaim sino de Williams Entertainment, la compañía hermana menor de Williams Industries y que la conociste como Tradewest.

◆

Quisiéramos proponer como Tema del Mes que en la película de Street Fighter Ryu y Chun Li se casaran.



Comic de Street Fighter de Malibu.

"Dragón" "El Fenix"
Culiacán, Sin.

El amor es decisión sólo de la pareja.

◆

Somos dos hermanos, Omar e Ishar González Martínez de 15 y 13 años respectivamente. En la revista se ha hablado de algunos males que tenemos nosotros los videojugadores como son la BURLA y el ser TRABADOR, pero creemos que hay otros grupos de malos videojugadores como son los FANFARRONES, o sea los que dicen que acaban juegos y que cuando vas con ellos a jugar a

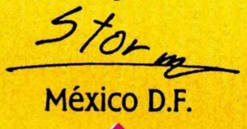
las arcadias van muele y muele retándote y diciéndote que tienes miedo porque según ellos te ganan en cualquier juego y a la mera hora ni acaban nada ni son capaces de vencerte y para colmo se enojan, ponen pretextos y casi te dejan de hablar por haberles ganado.
Aunque esto no es todo ya que existen otros que son peores ya que reúnen todo: burlones, trabadores, fanfarrones y chillones. Estos para mí particular punto de vista creo que son los más odiosos e insoportables.
¿Están de acuerdo?

OGM ISGM
Ecatepec, Edo. de México

Sí; de hecho creemos que ya no hay mucho más qué decir sobre este tema.

◆

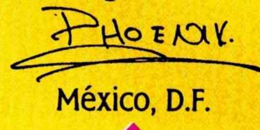
Les escribo esta carta para proponerles un Tema del Mes:
Las calificaciones de los videojuegos. No son tan malas, no digo que las pongan pero que tampoco las aborrezcan. Ustedes dijeron que cómo un juego de hace diez años puede tener la misma calificación que uno actual, tampoco es para tanto yo creo que las calificaciones se deben tomar conforme van los videojuegos, en esta época que está el Chip "FX", podríamos tomar a Star Fox y Stunt Race FX y calificarlos como juego, gráficos, sonido, reto, etc. no son del mismo género pero estamos hablando de los que traen el Chip "FX", yo pienso que así se deberían de tomar las calificaciones. Tampoco comparar juegos viejos con los nuevos, se supone que comprando juegos actuales ¿no?



México D.F.

◆

Tema del Mes:
-Un Control Pad a las Arcadias Bandai
-Máquinas no aptas para cardiacos
-Ideas de un lector
-Un final sangriento



México, D.F.

◆

Tengo algunas propuestas para el Tema del Mes:
-¿Cómo debería ser T.Hawk o un mexicano en un juego de pelea?
-Los personajes que son superdotados y los personajes que casi no sirven.
-Las malas compañías de videojuegos
-Las "6" versiones de SFII.

KIM y PSY
Matamoros, Coah.

◆

Me gustaría que en el Tema del Mes se tocara el punto de la mejoría de Club Nintendo, y si digo mejoría es en serio que le echaron los kilos en mejorar esta revista netamente mexicana lo cual me llena de gozo ver que tenemos una de las mejores revistas de videojuegos.

Marko Ramius.
CD.Sahagún, Hgo.

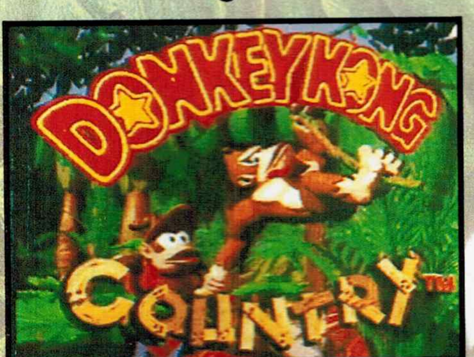
◆

Quisiera que en el Tema del Mes se hablara sobre el tema "Nuestra Revista" en el que pudiéramos hablar sobre qué nos gusta, qué no, qué modificaciones se pueden crear, etc. Me siento orgulloso de poder ser parte de ella. Me gustaría que ampliaran la sección de S.O.S. porque estoy seguro de que a todos los lectores nos gustan los passwords o claves de los videojuegos.
Su amigo y lector número 00,000,000,000,000,000,001

JULIO CESAR J
México, D.F.

Pues, como ves, recibimos sugerencias, que igual que todas las que recibimos a diario, analizamos y adoptamos: como Tema del Mes nos parece excelente lo propuesto en estas 2 últimas cartas. Queremos que nos digas qué sección te gustaría que ampliáramos y cuál que quitáramos; tu opinión sobre si ponemos calificaciones a los juegos o si con el comentario final basta; los pósters, ideas de nuevas secciones y lo que se te ocurra. Recuerda mandar tus opiniones con el título:
Tema del Mes a:
Pestalozzi N° 838
Col. del Valle
México, D.F. 03100
Algo que nos ayudará mucho a una mejor clasificación de las opiniones y sugerencias es que siempre (para ésta o cualquier sección que escribas) incluyas al principio de tu carta la siguiente información:
NOMBRE (completo empezando por apellidos)
SEUDONIMO (si deseas que no publiquemos tu nombre)
FECHA (en la que escribes o mandas la carta)
LUGAR (desde donde escribes)
FECHA DE NACIMIENTO
TELEFONO





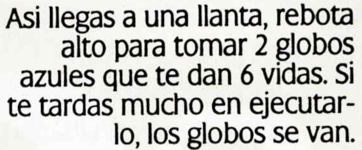




jungle hijinxs

Y si pensabas que ya sabías todo sobre la primera escena, checa esto.

Llega al final con Rambi y súbete como indica la foto lo más que puedas, después salta y calcula el momento en que estés en lo más alto para presionar A.



Asi llegas a una llanta, rebota alto para tomar 2 globos azules que te dan 6 vidas. Si te tardas mucho en ejecutar-lo, los globos se van.





orang-utan gang

Como recordarás en el número anterior te explicamos como llegar hasta este Bonus; así que a partir de aquí continuamos dandote más detalles que por cuestiones de espacio ya no incluimos la vez anterior.

Este bonus es peculiar porque son como 4 juntos. Obviamente aumenta tu porcentaje.





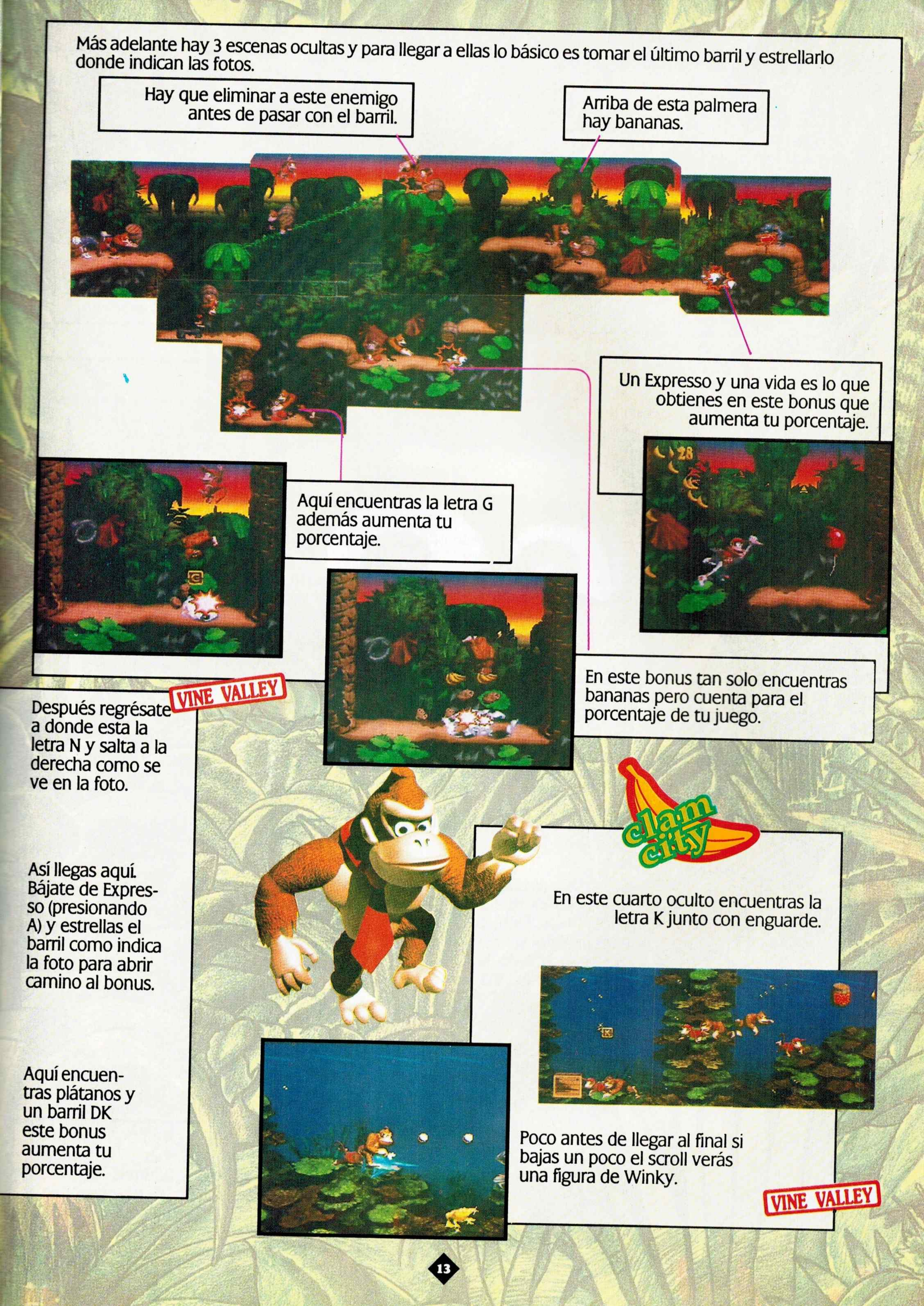












Más adelante hay 3 escenas ocultas y para llegar a ellas lo básico es tomar el último barril y estrellarlo donde indican las fotos.

Hay que eliminar a este enemigo antes de pasar con el barril.

Arriba de esta palmera hay bananas.

Un Expresso y una vida es lo que obtienes en este bonus que aumenta tu porcentaje.

Aquí encuentras la letra G además aumenta tu porcentaje.

En este bonus tan solo encuentras bananas pero cuenta para el porcentaje de tu juego.

VINE VALLEY

Después regrésate a donde esta la letra N y salta a la derecha como se ve en la foto.

Así llegas aquí. Bájate de Expresso (presionando A) y estrellas el barril como indica la foto para abrir camino al bonus.

Aquí encuentras plátanos y un barril DK este bonus aumenta tu porcentaje.

clam city

En este cuarto oculto encuentras la letra K junto con enguarde.

Poco antes de llegar al final si bajas un poco el scroll verás una figura de Winky.

VINE VALLEY





Al llegar al barril que marca la mitad de la escena regrésate, elimina al Kremling y déjate caer al barril que te lleva al bonus.



En lo más alto del bonus encuentras la letra O. Este bonus aumenta tu porcentaje.

GORILLA GLACIER





Aquí tan solo encuentras bananas pero aumenta tu porcentaje.



Justo en este barril tienes que salir disparado hacia abajo para llegar a unos barriles que te lanzarán hasta el final sin problemas. (Desde el primer barril puedes llegar al tercero utilizando a Donkey Kong y salir disparado del barril cuando este en diagonal arriba derecha).





Tienes que llegar con Expresso hasta aquí para saltar hacia la derecha y alcanzar el barril que te lleva al bonus.





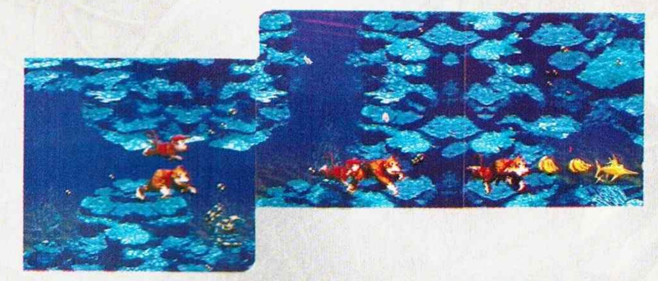
En este bonus puedes obtener 1,2, y hasta 3 vidas, además aumenta tu porcentaje.

croctopus chase



Después de salir disparado del barril regrésate un poco métete entre las rocas para llegar al cuarto donde está la letra O.

Más adelante hay un lugar entre las rocas donde obtienes plátanos y la figura de enguarde.



GORILLA GLACIER





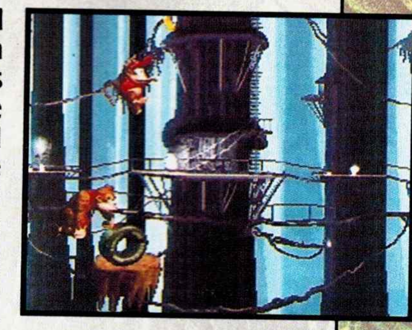
Al llegar aquí toma el barril y estréllalo en la pared de abajo para abrir el camino al bonus.

En este bonus puedes obtener bananas o una vida y te aumenta porcentaje.

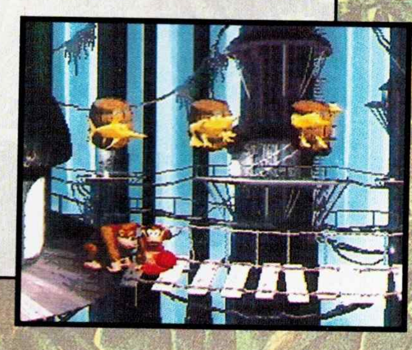




Ya casi al final de la escena salta lo más alto que puedas de tal forma que llegues al barril oculto que está justo arriba del plátano.



Así llegas al bonus que aumenta tu porcentaje.



GORILLA GLACIER

El siguiente barril que encuentres tómalo y llévalo hasta este lugar para estrellarlo contra la pared y llegar al bonus.

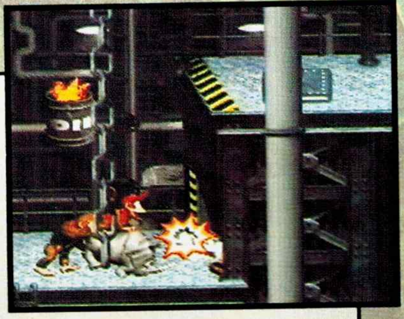




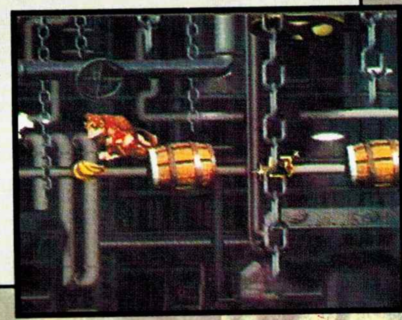
En este bonus puedes obtener plátanos una vida y la letra O; además aumenta tu porcentaje.

KREMROC INDUSTRIES INC.





Después de pasar la mitad de la escena estrella un barril en la pared. (También puedes utilizar a Rambi como se ve en la foto) para llegar al bonus.



Aquí aumentas la letra N y plátanos. Además aumenta tu porcentaje.

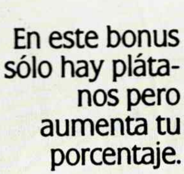






Colócate donde indica la foto rueda (presionando X) hacia la izquierda un instante y de inmediato cambia a la derecha para después saltar (a la derecha) y alcanzar el barril que te lleva al bonus (si te es más fácil puedes rodar desde Cualquiera de las plataformas moviles utilizando la misma técnica)





Salta desde antes que baje la plataforma para que llegues a la parte superior y de ahí al barril que te lanza al bonus.



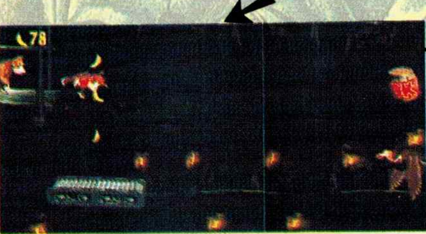




Aquí obtienes plátanos y si eres hábil hasta una vida; además aumenta tu porcentaje.

En este bonus sólo hay plátanos pero aumenta tu porcentaje.





Pero si lo que quieres es pasar la escena rápido y fácil



Rueda justo en la orilla para después saltar y llegar al barril que te lanza casi al final de la escena.

Aquí salta de las cuerdas a la parte superior de la pantalla, avanza un poco y entrarás a un barril que te lanza al bonus.





En este bonus obtienes plátanos, una figura de Expresso y 2 vidas. Además aumenta tu porcentaje.



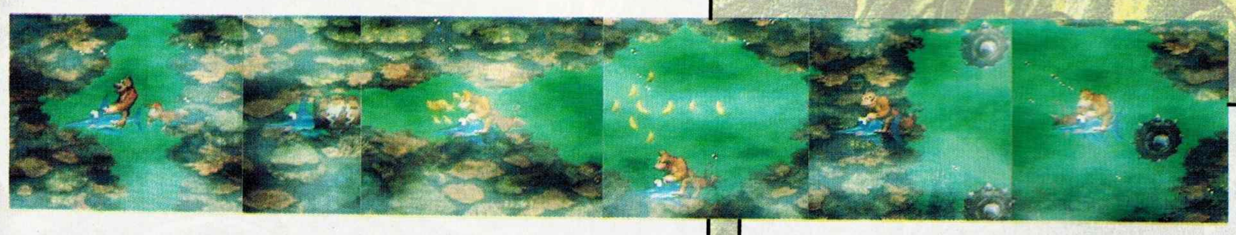
En las últimas platafor-mas no te bajes hasta llegar a una cueva que está abajo, entra para llegar al bonus.

Aquí sólo obtienes plátanos (puedes entrar las veces que quieras) aumenta tu porcentaje.



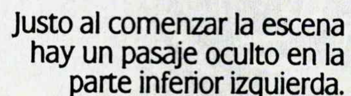
poison pond

Después de la mitad de la escena entra por donde indica el mapa para ahorrarte los problemas del camino normal.



KREMROC INDUSTRIES INC.

poison pond

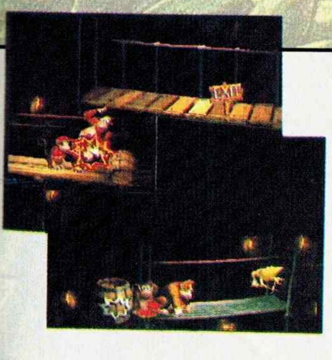


Justo al comenzar la escena hay un pasaje oculto en la parte inferior izquierda.

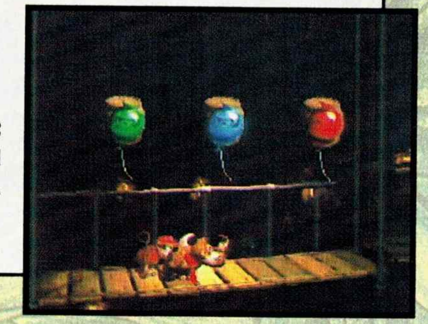


Aquí encuen-tras la valiosa ayuda de enguar-de.





Elimina al enemigo que te lanza barriles y déjate caer donde hay una figura de Rambi y el barril que te lanza al bonus...



...donde puedes obtener de 1 a 3 vidas y aumenta tu porcentaje.

KREMROC INDUSTRIES INC.

poison pond!

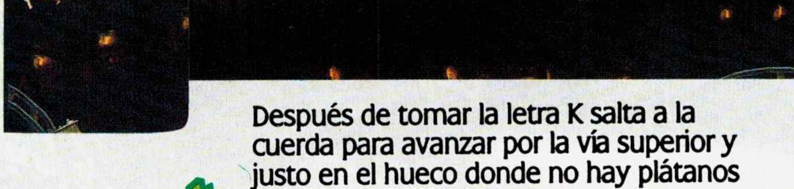


Sube por donde indica la foto.



Asi arriba encontrarás una figura de Rambi.

mine cart madness



Después de tomar la letra K salta a la cuerda para avanzar por la vía superior y justo en el hueco donde no hay plátanos salta.



Así llegas a este bonus donde hay plátanos una figura de Rambi, una vida y aumenta tu porcentaje.

KREMROC INDUSTRIES INC.

Después de tomar la letra O, déjate caer un poco porque abajo hay otra ruta que te lleva a la figura de enguarde.



Al bajarte del último carrito regrésate y rebota en las llantas hasta llegar al barril que te lanza al bonus.

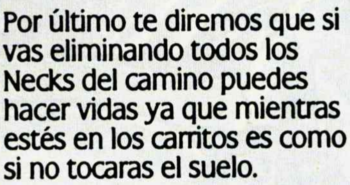


mine cart madness



Aquí sólo hay plátanos pero aumenta tu porcentaje.

KREMROC INDUSTRIES INC.



Por último te diremos que si vas eliminando todos los Necks del camino puedes hacer vidas ya que mientras estés en los carritos es como si no tocaras el suelo.





CHIMP CAVERNS



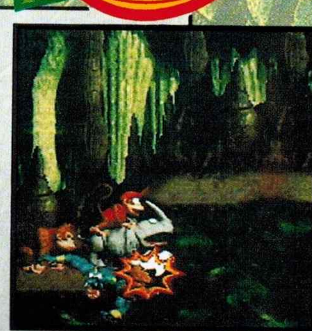
Déjate caer justo en donde la plataforma cambia de dirección por primera vez. Ahí hay un barril que te lanza al bonus..

Este bonus cuenta para tu porcentaje.

KREMROC INDUSTRIES INC.







Después de pasar la mitad de la escena estrella un barril en la pared que indica la foto (También puedes utilizar a Rambi).

Este bonus aumenta tu porcentaje.



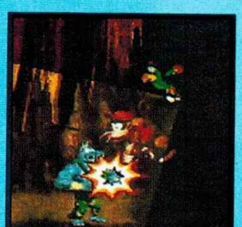


¡MAS DE 99 VIDAS!

Para hacer este truco son necesarias 3 cosas: una pared, un Krusha y controlar a Diddy como en el siguiente ejemplo.
Al comenzar la escena de Millstone Mayhem! avanza un poco para que aparezca el Krusha. Regrésate y pégate a la pared; volteando hacia él salta vertical de tal forma que caigas sobre Krusha cuando él esté casi pegado a la pared, en cuanto rebotes mantén presionado el control hacia la pared (en este caso hacia la izquierda) así logras que Diddy permanezca rebotando sobre Krusha para que a partir de la 8ª vez te dé una vida por cada rebote. Recuerda que 99 vidas no es el máximo ya que acumula aún más.
Ahora busca los lugares indicados para que puedas hacer el truco.

Scanel y Kitano G.M.

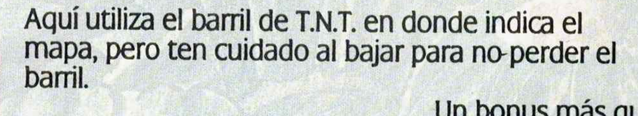






Aquí utiliza el barril de T.N.T. en donde indica el mapa, pero ten cuidado al bajar para no perder el barril.

Un bonus más que aumenta tu porcentaje.







KREMROC INDUSTRIES INC.







Al comenzar la escena llegas a esta cuerda, al llegar a esta posición no te bajes de la cuerda hasta que haya una Slipa para rebotar en ella y trepar de nuevo a la cuerda sin tocar el suelo. Repite la jugada indefinidamente, apartir de la octava Slipa que elimines te darán una vida y puedes acumular más de 99.

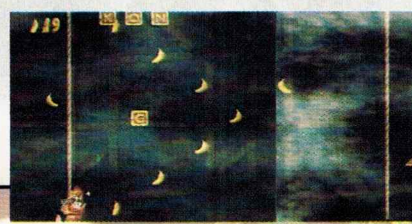




Pasando la mitad de la escena baja por la cuerda y entra a la cueva que está abajo.



Así llegas a este bonus donde encuentras las letras KONG y a Expresso.



¡MAS DE 99 VIDAS!

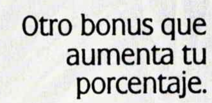




Toma el barril de T.N.T. y con cuidado ve esquivando los enemigos hasta que lo estrelles donde indica el mapa.

Otro bonus que aumenta tu porcentaje.





loopy lights

Elimina el Necky y toma el barril, baja con él y estréllalo donde indica el mapa.

En este bonus obtienes plátanos, la figura de Expresso y una vida, además aumenta tu porcentaje.



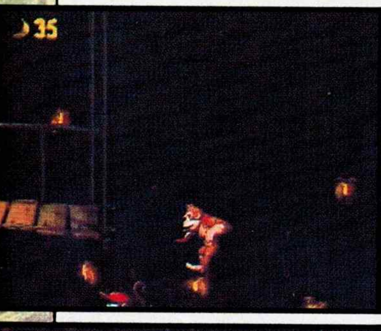




Súbete a la primera plataforma...



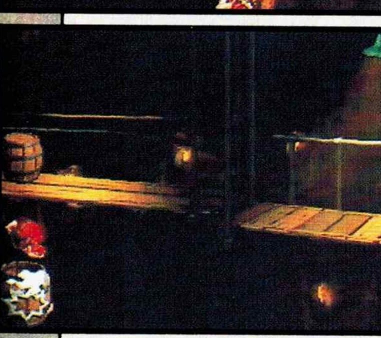
...justo al llegar a la otra orilla da un salto a la izquierda.



Así caes sobre una plataforma que no puedes ver...



...y llegas al barril que te lanza al bonus



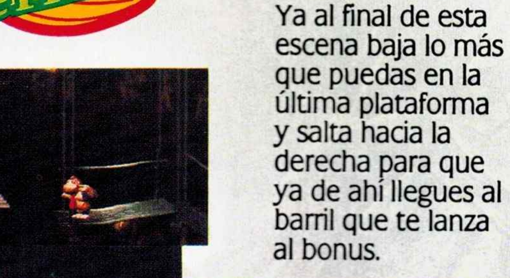
Otro uno por ciento. Ya estás más cerca del 100%.

Continúa bajando por la plataforma que está junto al Necky para que llegues a la figura de Winky.



platform perils

Ya al final de esta escena baja lo más que puedas en la última plataforma y salta hacia la derecha para que ya de ahí llegues al barril que te lanza al bonus.







Tan solo obtienes una figura de enguarde en este bonus pero lo importante es que aumentas tu porcentaje.

Si ya entraste a todos los Bonus ocultos de la escena verás que al final del nombre aparece un signo de admiración. Con esto te será más fácil localizar las escenas donde te falta algo.

Jungle Hijinxs

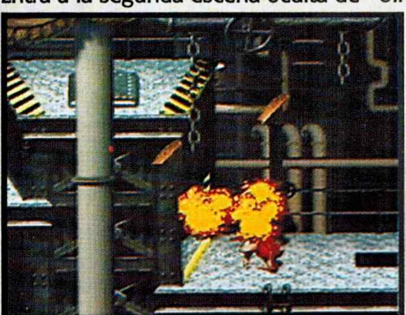
Jungle Hijinxs!







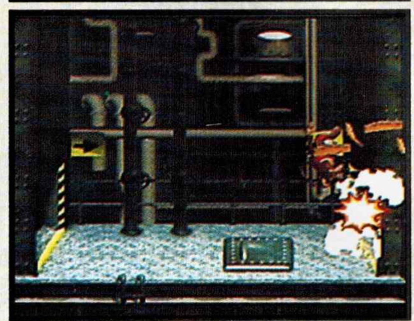
Entra a la segunda escena oculta de "Oil Drum Alley" estrellando el barril de TNT en la pared como indica la foto.





Ya en el bonus secreto selecciona un plátano en cada barril para que te den un barril.





Ahora cárgalo y salta hacia la pared derecha para abrir el camino a otro bonus oculto. Si no saltas, no funciona.

Ya en el bonus tienes que formar la palabra "Donkey" para obtener una vida, "Kong" para otras dos y "Country" para 3 más, además de que cuenta para tu porcentaje.



Si ya entraste a todos los bonus ocultos de la escena verás que al final del nombre aparece un signo de admiración, con esto te será más fácil localizar las escenas donde te falta algo.

LOGRA EL 101%

KONGO JUNGLE 14%

- Jungle Hijinxs 3%
1) Después de la mitad usa a Rambi en la pared de la derecha. (Año 3 #11)
2) Debajo de la palmera donde está la G, usa a Rambi. (Año 3 #12)

-Ropey Rampage 3%
1) Déjate caer después de la "O" (Año 3 #11)
2) En el último hoyo antes del final. (Año 3 #12)

- Reptile Rumble 4%
1) Junto a la "K" usa un barril. (Año 3 #12)
2) Arriba, junto al barril con "DK" del lado izquierdo.
3) Después de la mitad, del lado derecho de donde están las 2 serpientes. (Año 3 #12)

-Coral Capers 1%

-Barrel Cannon Canyon 3%
1) Antes de la mitad, choca contra la pared con ayuda del barril. (Año 4 #1)
2) Después de la mitad utiliza el barril de "DK" en el siguiente hoyo. (Año 3 #12)

MONKEY MINES 13%

-Winky's Walkway 2%
1) Después de la mitad, usa a Winky para llegar al barril.

- Mine Cart Carvage 1%

-Bouncy Bonanza 3%
1) Usa un barril del lado derecho donde hay 2 abejas. (Año 3 #12)
2) Brinca con la ayuda de la llanta hacia el barril antes de llegar al final. (Año 3 #12)

- Stop & Go Station 3%
1) Usa el barril, después de la media meta, del lado derecho. (Año 3 #12)
2) Lleva la llanta hacia la izquierda y brinca. (Año 4 #1)

- Millstone Mayhem 4%
1) Al inicio brinca hacia la izquierda. (Año 3 #12)
2) Usa la llanta que sale del piso para llegar al barril. (Año 3 #12)
3) Usa el barril de TNT en el agujero donde está la rueda. (Año 4 #1)

VINE VALLEY 20%

- Vulture Culture 4%
1) Usa la llanta para llegar al barril que está sobre la orilla derecha. (Año 4 #1)
2) Usa a Mini-Necky como trampolín para que salga el barril y lo uses a la izquierda. (Año 4 #1)
3) Brinca usando a Necky para que salga el barril y úsalo en el escalón. (Año 4 #1)

- Tree Top Town 3%
1) Usa a Necky para llegar al barril. (Año 3 #11)
2) Dispárate hacia la banana que está después de la mitad. (Año 4 #1)

- Forest Frenzy 3%
1) Déjate caer de la cuerda cuando pase el 2 Necky de hasta abajo. (Año 4 #1)
2) Al final llévate el barril hasta el otro lado del monte. (Año 4 #1)

- Temple Tempest 3%
1) Usa el barril en la primera pared que encuentres (Año 3 #12)
2) Déjate caer en donde está la flecha de bananas. (Año 3 #11)

-Orang Utan Gang 6%
1) Utiliza a Expresso para llegar hasta abajo de donde empiezas. (Año 4 #1)
2) (En este número)
3) (En este número)
4) (En este número)
5) (En este número)

- Clam City 1%

GORILLA GLACIER 18%

- Snow Barrel Blast 4%
1) Arriba del iglú, al inicio. (Año 3 #11)
2) (En este número)
3) (En este número)

- Slip Slide Ride 4%
1) Sube a la cuerda, al inicio. (Año 3 #12)
2) Usa el barril,que está del lado derecho de la primera cuerda roja, en la pared de la izquierda. (Año 3 #12)
3) Sube por la pénúltima cuerda después de la mitad. (Año 3 #12)

- Ice Dee Alley 3%
1) Brinca sobre los 2 Necky para llegar al barril. (Año 3 #12)
2) (En este número)

- Torchlight Trouble 3%
1) (En este número)
2) (En este número)

- Rope Bridge Rumble 3%
1) Déjate caer en medio de las llantas. (Año 3 #12)
2) (En este número)

KREMKROC INDUSTRIES INC. 21%

- Oil Drum Alley 5% (Año 3 #11)
1) Arroja el TNT que sale del piso al fuego.
2) Arroja el barril de TNT que sale del cuadro negro al lado izquierdo. (Año 3 #12)
3) Toma 3 bananas en el segundo bonus y brinca con el barril hacia la derecha.
4) (En este número)

- Trick Track Trek 4%
1) (En este número)
2) (En este número)
3) (En este número)

- Elevator Antics 4%
1) Sube por la cuerda al inicio. (Año 3 #12)
2) (En este número)
3) (En este número)

- Poison Pond 1%

- Mine Cart Madness 4%
1) (En este número)
2) Usa la llanta después de la mitad. (Año 3 #12)
3) (En este número)

-Blackout Basement 3%
1) Después de la mitad déjate caer en la 4 plataforma de madera.
2) Usa el barril de metal hasta el final, del lado derecho. (Año 3 #12)

- Chimp Caverns 14%

- Tanked Up Trouble 2%
1) (En este número)

- Manic Mincers 3%
1) (En este número)
2) (En este número)

- Misty Mine 3%
1) (En este número)
2) (En este número)

- Loopy Lights 3%
1) Déjate caer en el primer hueco. (Año 3 #12)
2) (En este número)

- Platform Perils 3%
1) (En este número)
2) (En este número)

GANG-PLANK GALLEON 1%

SUMA TOTAL

Kongo Jungle	14%	
Monkey Mines	13%	27
Vine Valley	20%	47
Gorilla Glacier	18%	65
Kremkroc Industries Inc.	21%	86
Chimp Caverns	14%	100
Gang- Plank Galleon	1%	101
	101%	

INFORMACION SUPERNESESARIA

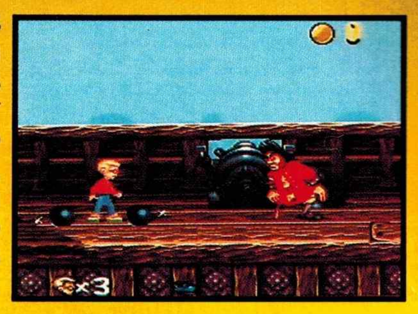






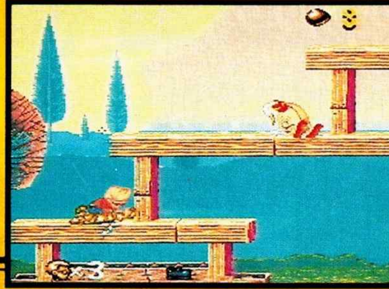
Este juego, con sus 16 megas de memoria está basado en la película del mismo nombre, y en él tendrás que ayudar a Richard Taylor, un pequeño niño que fue convertido en dibujo animado y transportado al mundo de los libros, a encontrar la salida de la biblioteca y volver así al mundo real.

En tu camino serás ayudado por los personajes principales de la película a vencer a tus enemigos entre los cuales están el temible John Silver y su banda de piratas. El malvado lobo de los 3 cochinitos, Frankenstein, entre otros. Además cuentas con gran cantidad de trucos como zapatos mágicos, espadas, poderes mágicos, etc.









El juego consta de 3 niveles con 74 escenas y 22 cuartos secretos en total en los que tendrás que correr, brincar, trepar cuerdas, deslizarte, colgarte, agacharte, volar, etc. Para conseguir tu propósito: volver al mundo real.

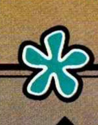
Mundo del Horror





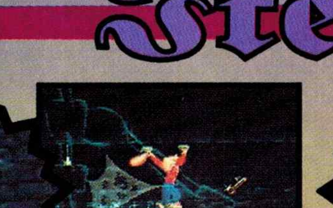
Aquí las peores pesadillas de Richard se convierte en realidad, ya que tendrá que viajar a través de cementerios y casas embrujadas donde abundan fantasmas y vampiros por todos lados. A pesar de ser la 1a. parte del juego no te confíes, ya que hay sorpresas por todos lados aguardando a que caigas en ellas (y seguramente caerás como nosotros).





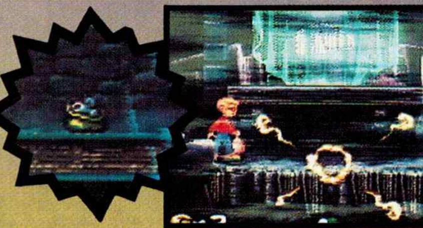


Items



Con estos zapatos podrás saltar más alto y brincar en las paredes.

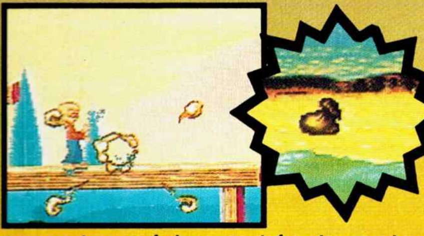
Con estas ventosas tendrás la habilidad de avanzar por el techo y así descubrir lugares secretos.



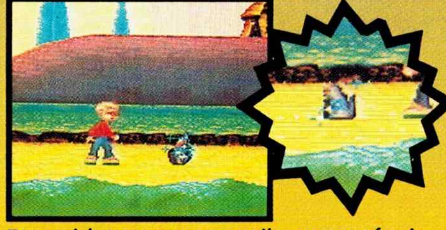
Este extraño item te permite dispararle a tus enemigos. Unicamente sale en el mundo 1.



La espada es un arma muy poderosa con la que eliminarás fácilmente a tus enemigos. Es propia del 2° Mundo.



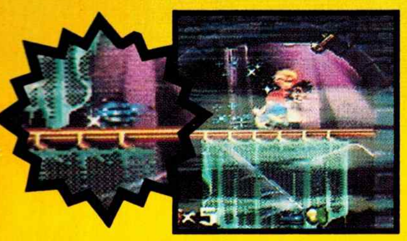
Los podres mágicos podrás obtenerlos en el mundo 3. Un item muy útil contra tus enemigos.



Este objeto es una media meta, tócalo y cuando te eliminen empezarás donde lo hayas encontrado.



Este extraño ser dormilón te permite alcanzar lugares altos, sólo tienes que cargarlo y llevarlo a donde lo necesites.



Esto te da invencibilidad por un rato, y podrás eliminar a tus enemigos sin ningún problema.



Junta 100 de estos y obtendrás una vida extra.

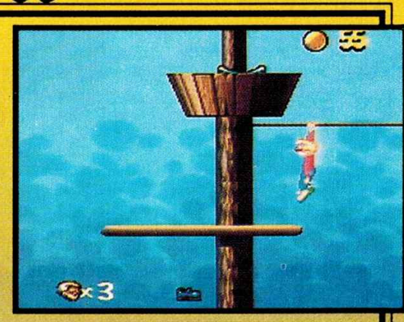
Mundo de la Aventura





En esta 2a. parte del juego la acción y la aventura forman parte del recorrido lleno de temibles piratas listos para atacar en cualquier momento. La myor parte de este mundo se desarrolla en barcos piratas donde los compartimentos secretos abundan, así que te encontrarás con ellos en donde menos te lo imagines.

Ten cuidado de los barriles que vendrán hacia ti rodando y de los piratas, ya que algunos se esconden detrás de los mástiles.

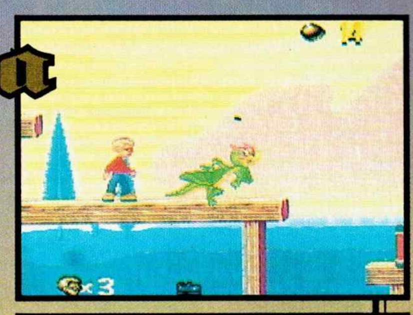












En esta parte, la última, te encontrarás con personajes de algunos cuentos de los que tendrás que tener mucho cuidado y no confiarte de su apariencia. Es la más larga y con más peligros que los demás (sino, no sería la última parte). Aquí mientras más items tengas, mejor. Nunca se sabe cuándo los vas a utilizar.





Bonus Level

EXISTEN 3 TIPOS:



Bonus Normal

Aquellos donde podrás recolectar monedas para hacer una vida. Estos niveles los obtienes al encontrar ciertos libros.





Timed Zone

Al igual que el anterior en él podrás recolectar monedas, pero aquí compites contra el reloj teniendo únicamente 60 segundos para llegar al final y si lo logras obtendrás una vida.



Fly With Fantasy

Aquí viajas sobre un libro donde tendrás que recolectar la mayor cantidad de monedas posible cuidándote de chocar con aquello que se interponga en tu camino. Aquí la acción se desarrolla en 3 dimensiones gracias a la capacidad de rotación del SNES.







Este juego es muy bueno en cuanto a gráficas, movilidad y animación y presenta un gran nivel de diversión y reto. Desafortunadamente no se puede decir lo mismo de su hermano menor para Super Game Boy, ya que parece que le echaron más ganas a la presentación y al marco que a la acción.







077
UNIRACERS
Mándanos el mayor puntaje que puedas hacer en la pista "Circle" en el Ciurculto "Bounder".




JOE (278)

QUALIFYING SCORE: 223
DOING STUNTS ON CIRCLE



HI SCORE: JOE (278)




RESPUESTA AL RETO DE DICIEMBRE



075 DONKEY KONG COUNTRY
Aquí estan los mejores porcentajes que nos llegaron hasta el momento de cerrar la edición, aunque con la información que te damos en este número podrás llegar al 101%. ¿Cómo ves?

RAFAEL GODINEZ PRADO	100%
AMH Y CRISTIAN DE LA CRUZ M.	100%
LORENZO ALEF RAMOS	98%
JORGE ROBLES REVELES	92%
HASSAN HERNANDEZ BENITEZ	90%
HELAM HERNANDEZ BENITEZ	89%
JOSE ARTURO RAMIREZ	88%
ULISES FLORES LAMBAREN	88%
JOSE LUIS "DIDDY" AMARO DIAZ	85%
ZAGA Y PHOENIX	85%
JAR	84%
ANGEL SORDO SANCHEZ	82%
EDUARDO TENA HERNANDEZ	77%
JUAN IGNACIO CORNEJO MENDEZ	70%
SANTIAGO LEON Y VICTOR CHAVARRIA	70%
MONICA BERENICE DE RGUEZ	62%

TOPS



SUPER GOAL! JUEGO FINAL MEXICO 99 VS ALEMANIA 0

JUAN MANUEL MEDINA RONQUILLO

UNIRACERS PISTA: DOING STUNTS ON HILL CLIMB 335 PUNTOS

JOE FARTMAN



NOW PLAYING
MINHYAR (0:25.12)
VS
GOLDWYN
RACING ON DRAGSTER
RECORD: NANANIEL (0:25.15)
RACE EXIT

UNIRACERS PISTA: RACING ON DRAGSTER 0:25.12

MINHYAR

DONKEY KONG COUNTRY 101% TERMINADO EN 55 MINUTOS

JOE FARTMAN



¡POR TI Y GRACIAS A TI MEJORARA!
POR ESO NOS GUSTARIA CONOCER TUS GUSTOS, PREFERENCIAS Y OPINIONES
CONTESTA Y ENVIA ESTE CUESTIONARIO Y RECIBE GRATIS UNA LANCHA DE ESCAPE

RECIBA GRATIS UNA LANCHA DE ESCAPE

Correspondencia GRATIS

Nombre: ____________________

Dirección: ____________________ Colonia: ____________________

Ciudad: ____________ Estado: ____________ Código Postal: ________

Edad: ________ Ocupación: ____________________ Teléfono: ____________

DOBLE AQUÍ

RECORTE PORAQUÍ

DOBLE AQUÍ

TUS HABITOS DE LECTURA

1.- ¿Desde hace cuánto tiempo eres lector de NINTENDO?

- ❑ Este es el primer número que leo
- ❑ De 6 meses a la fecha
- ❑ De hace un año a 6 meses
- ❑ De hace 3 años a un año
- ❑ Hace más de 3 años

2.- ¿De las últimas 12 ediciones de NINTENDO ¿Cuántas has leído? ______

3.- ¿Cuántas veces, en promedio, tomas cada ejemplar de NINTENDO para leer?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 +

4.- ¿Cuánto tiempo en total dedicas a leer un ejemplar de NINTENDO?

Horas ________ Minutos ________

5.- ¿En dónde acostumbras leer NINTENDO con mayor frecuencia? MARCA UNA SOLA RESPUESTA

Casa ❑ Escuela ❑ Otros lugares ❑

6.- ¿Cuántos miembros de tu familia viven en tu casa, incluyéndote tú?

Hombres de 45 años o más	____	Hombres de 13 a 17 años	____
Mujeres de 45 años o más	____	Mujeres de 13 a 17 años	____
Hombres de 35 a 44 años	____	Niños de 9 a 12 años	____
Mujeres de 35 a 44 años	____	Niños de 6 a 8 años	____
Hombres de 25 a 34 años	____	Niños de 2 a 5 años	____
Mujeres de 25 a 34 años	____	Niños menores de 2 años	____
Hombres de 18 a 24 años	____	TOTAL	____
Mujeres de 18 a 24 años	____		

7.- Además de tí, ¿cuántas personas leen tu ejemplar de NINTENDO? Dínos por favor su sexo, edad y estado civil. No olvides incluir a todos los parientes y amigos que leen tu ejemplar antes o después de ti.

	SEXO	EDAD	EDO. CIVIL
TU	____	____	____
2da PERSONA	____	____	____
3ra PERSONA	____	____	____
4ta PERSONA	____	____	____
5ta PERSONA	____	____	____
6ta PERSONA	____	____	____
7a. PERSONA	____	____	____

8.- ¿En qué año vas en la escuela?

PRIMARIA 1 2 3 4 5 6

SECUNDARIA 1 2 3

PREPARATORIA 1 2 3

OTRO ____________

9.- Tu vas a:

- ❑ Escuela particular
- ❑ Escuela oficial

ESTILO DE VIDA

1.- Indícanos si vives en:

- ❑ Casa propia
- ❑ Condominio propio
- ❑ Otro
- ❑ Casa rentada
- ❑ Departamento rentado

2.- ¿Cuántos automóviles hay en tu casa? ____________

3.- Dínos la marca y el año de los automóviles

MARCA ____________ AÑO ________
MARCA ____________ AÑO ________
MARCA ____________ AÑO ________
MARCA ____________ AÑO ________
MARCA ____________ AÑO ________
MARCA ____________ AÑO ________

TUS PASATIEMPOS

1.-¿Qué tipos de videojuegos tienes?

____
____
____

2.- ¿Dónde compras tus equipos de videojuegos, accesorios y juegos?

- ❑ Tiendas departamentales
- ❑ Tiendas especializadas
- ❑ Tiendas de computadoras
- ❑ Distribuidor
- ❑ Mercados o tianguis
- ❑ Otro

3.-¿Acostumbras rentar con regularidad videojuegos o equipo?

❑ Si ¿Dónde? ____________________

❑ No

4.-De los siguientes productos ¿cuáles tienen en tu casa o piensan comprar en los próximos 12 meses?

	TIENEN	PIENSAN COMPRAR
Videocasetera	____	____
Walkman	____	____
Computadora personal	____	____
Impresora	____	____
Reproductora de Compact Disc	____	____
Reproductor de Video Láser	____	____
Equipo de sonido	____	____

5.- ¿Acostumbras jugar en las Arcadias?

❑ Si ¿Cuántos días a la semana? ____________

❑ No

6.- ¿Cuáles son tus parques de diversiones favoritos?

____
____
____

7.- ¿Practicas con regularidad algún deporte?

❑ Si ¿Cuál? ____________________

❑ No

TUS GUSTOS

1.- ¿Cuáles son tus marcas preferidas de: ?

TENIS ______________________

JEANS ______________________

PANTS ______________________

ROPA EN GENERAL ______________________

2.- ¿Cuáles son las marcas que más te gustan de:?

DULCES ______________________

CHICLES ______________________

BOTANAS ______________________

PASTELITOS ______________________

GALLETAS ______________________

CHOCOLATES ______________________

REFRESCOS ______________________

JUGOS ______________________

YOGURT ______________________

CEREAL ______________________

CHOCOLATE EN POLVO ______________________

HELADO ______________________

3.- ¿Qué marcas de comida rápida (fast food) son tus favoritas?

HAMBURGUESAS ______________________

PIZZAS ______________________

POLLO ______________________

ALGUNOS DATOS GENERALES

1.- ¿Cuánto tiempo a la semana dedicas a la lectura de revistas?

HORAS__________ MINUTOS __________

2.- En tu casa están suscritos a algún servicio de televisión privada?

❏ Si ❏ No

3 - ¿Cuánto tiempo a la semana dedicas a ver televisión?

HORAS__________ MINUTOS __________

4.- ¿Cuánto tiempo a la semana dedicas a escuchar radio?

HORAS__________ MINUTOS __________

5.- Tu vives en:

❏ Ciudad de México
❏ Interior de la República Estado __________

VALIDO HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

ESTE CUESTIONARIO ES CONFIDENCIAL Y SERA UTILIZADO PARA FINES ESTADISTICOS

DOBLE AQUÍ ▼

◄ RECORTA POR AQUÍ ►

DOBLE AQUÍ ▼

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR

SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA REGISTRO POSTAL D.F. 2419

EL PORTE SERÁ PAGADO POR:

DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.
Departamento de Suscripciones
Administración de Correos No. 16
02430 México, D.F.

INFORMACION SUPERNESESARIA

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

MIDWAY · ACCLAIM

¡Bienvenidos a NBA JAM! el encuentro de esta noche estará lleno de emoción y grandes sorpresas. Prepárate para las mejores jugadas y las más espectaculares retacadas que el mundo haya visto.



Una vez más vemos al equipo de Iguana crear un excelente juego que vale la pena jugar. Esta nueva versión del ya conocido NBA JAM conserva la misma escencia que el anterior (como la opción de 4 jugadores, las pocas reglas y los fouls), pero, eso no haría especial a este título, por eso le agregaron muchas opciones, trucos, personajes y además cosas de las cuales te hablaremos, así que empecemos por el principio.

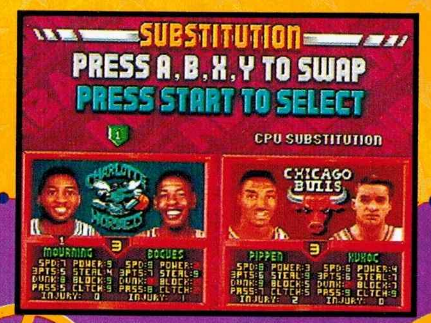
Al empezar tendrás un menú con 4 opciones:



CURRENT STORED NAMES :
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
EMPTY.
USE UP/DOWN TO SELECT AN ENTRY
PRESS A TO DELETE AN ENTRY
OR START TO RETURN TO OPTIONS.

Aquí es donde podrás jugar tu contra la computadora o contra algún amigo (no decimos que con tu hermano porque este juego te gustará tanto que no lo dejarás jugar). Es aquí donde entra la primera modificación (y muy buena) ya que si decides poner tus iniciales y jugar sólo podrás intentar vencer a los 27 equipos y ya no tendrás que anotar passwords pues el juego cuenta con batería; podrás manejar 16 archivos diferentes los cuales te grabarán el número de juegos ganados y perdidos así como a los equipos que has vencido. Después podrás elegir a tu equipo preferido de entre los 27 que hay. Pero eso no sería gran cosa si no fuera porque ahora puedes escoger a 2 de los 3 mejores integrantes de cada equipo con las 6 posibles combinaciones (1º y 2º, 2º y 1º, 1º y 3º, 3º y 1º, 2º y 3º, 3º y 2º). Además puedes hacer cambios en la alineación, cada que acabe un cuarto, así podrás hacer que algún jugador que se encuentre agotado, se recupere, ya que como verás te contarán el número de veces que hayas sido empujado; si acumulas muchos moretones tu eficiencia disminuirá y podrás tener problemas para conseguir la victoria.













Aquí es donde podrás jugar hasta con 4 amigos lo que hace que el juego sea más emocionante, además de que ahora podrás elegir el mismo equipo que elijan tus contrincantes haciendo la competencia más justa.

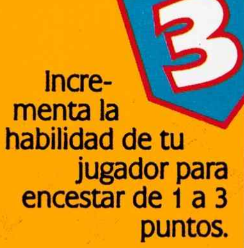


PRACTICE





Este nueva opción te permitirá adaptarte a lo nuevo que te ofrece NBA JAM Tournament edition, además que podrás desarrollar tus técnicas de ataque junto con un amigo para que cuando llegue la hora, juntos puedan poner en su lugar al C.P.U. o a otros 2 amigos, o quizá prepararte para algún torneo.



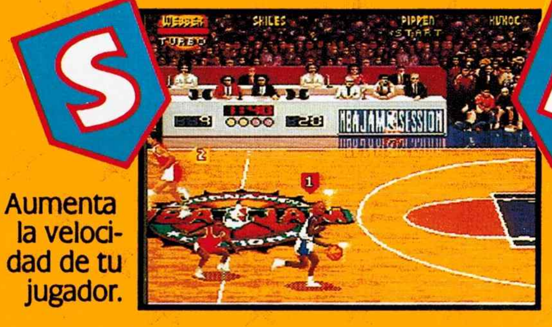


Incrementa la habilidad de tu jugador para encestar de 1 a 3 puntos.



D

Permite al jugador que la toque, encestar de manera monstruosa de cualquier lugar de la cancha.



Aumenta la velocidad de tu jugador.



Aumenta el poder de tu jugador.

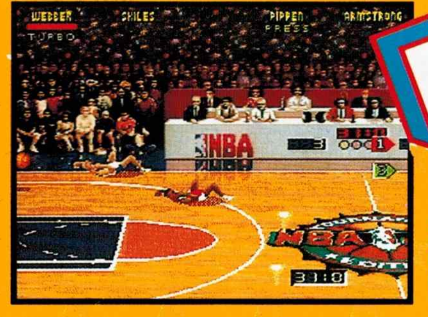


Te dará turbo ilimitado por algún tiempo.

NOTA: La letra sobre tu cabeza indica el poder que tienes.

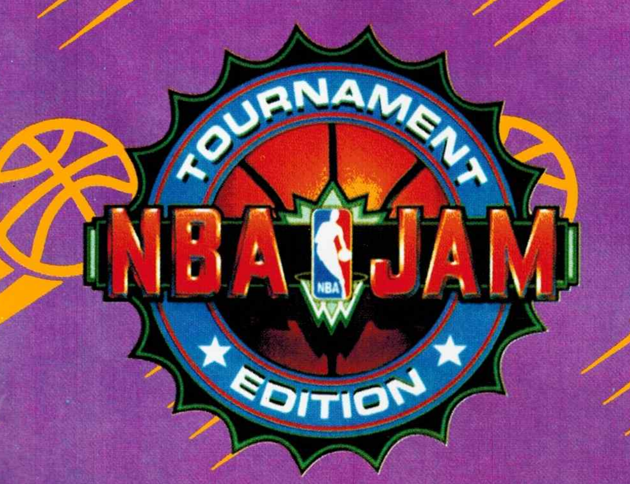


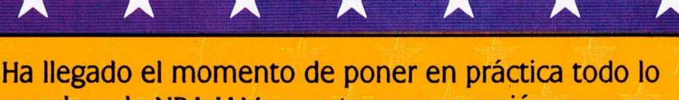
Consigues fuego para realizar esos increíbles encestes.



B

Esta "bomba" hará que todos los jugadores caigan a la duela menos aquel que le tocó la "B".





Ha llegado el momento de poner en práctica todo lo que sabes de NBA JAM en esta nueva versión, pero no creas que por haber jugado el primer NBA JAM ya sabes todo, ya que las nuevas opciones te tomarán por sorpresa.

No sólo se le han modificado cosas a los menús, sino que también a los movimientos de los personajes. Primero, cada que intentes empujar a tus contrincantes tus reservas de turbo bajarán más de lo normal.

OPTIONS

Aquí podrás cambiar la configuración del control, agregar dificultad y hacer que el tiempo corra más rápido o más lento. Y ahora tendrás una nueva opción denominada Special Features que abrirá un nuevo menú. En el que verás las siguientes opciones:

OPTIONS:
TIMER SPEED : 3 (NORM)
DRONE DIFFICULTY: 3 (NORM)
TAG MODE: OFF
COMPUTER ASSISTANCE : ON
CONTROLLER CONFIGURATION :

PAD1	PAD2	PAD3	PAD4
A: SHOOT	A: SHOOT	A: SHOOT	A: SHOOT
B: SHOOT	B: SHOOT	B: SHOOT	B: SHOOT
X: PASS	X: PASS	X: PASS	X: PASS
Y: PASS	Y: PASS	Y: PASS	Y: PASS
L: TURBO	L: TURBO	L: TURBO	L: TURBO
R: TURBO (1)	R: TURBO (1)	R: TURBO (1)	R: TURBO (1)

VIEW / DELETE RECORDS
SPECIAL FEATURES MENU

SPECIAL FEATURES :
TOURNAMENT MODE: OFF
SHOT CLOCK: 24 SECONDS
OVERTIME: 3 MINS
HOT SPOTS: OFF
POWERUP ICONS: OFF
JUICE MODE : OFF
OPTIONS MENU

a) Tournament Mode:

Aquí podrás añadir mayor dificultad al juego, pero no podrás modificar ninguna de las siguiente opciones.



b) Shot Clock

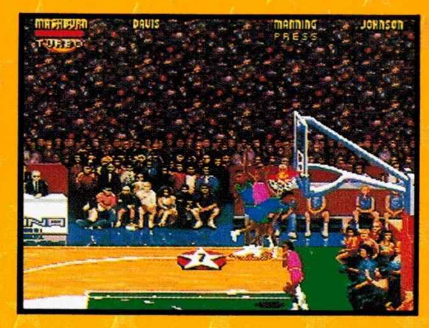
Aquí tú decides cuánto tiempo tendrás para hacer un tiro de tablero. Puedes elegir de 5 segundos (lo que hará que tengas que tirar sin poder desmarcarte lo suficiente) y hasta 24 segundos (que es el tiempo reglamentario).

c) Over Time

Podrás ajustar la duración de los tiempos extras en 1,2 ó 3 minutos.

d) Hot Spot

Esta es una opción que hará más emocionante el encuentro. Si decides usarla aparecerán números por la duela; colócate en ellos y tira desde allí para obtener puntos extras.





e) Power-Up

Esta opción es casi idéntica que la anterior ya que ahora aparecerán letras y cada una te dará un poder:

f) Juice Mode

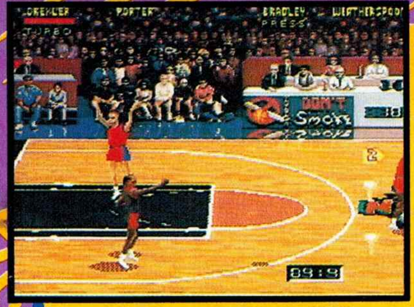
Con esto tienes 5 diferentes tipos de velocidad.

EN LA DUELA ★★★★

Segundo, cuando hayas anotado 3 veces sin que el otro equipo lo haya hecho obtendrás fuego, pero no podrás usarlo indefinidamente, ya que sólo podrás usarlo mientras el otro equipo no anote o que tu anotes por 4 ocasiones consecutivas; así todo volverá a la normalidad, por eso debes tratar de aprovechar tu poder al máximo.









Los tiros de 3 puntos en los últimos segundos no sufrieron modificación, y todavía puedes hacer esos tiros locos a los que ahora le han sido agregadas nuevas acrobacias.



Ahora tendrás que cuidarte más de los empujones, ya que sería una pena tener que hacer un cambio de jugador cuando las cosas se estén poniendo difíciles y tengas a tus 2 jugadores heridos, ya que sólo uno podrá salir y el otro tendrá que arreglárselas como pueda.

Al final de cada partido te mostrarán una tabla con los puntos obtenidos en cada cuarto de tiempo.

★ ★ ALGUNOS CONSEJOS ★ ★





1. Si vas a "sumir" la bola y ambos contrincantes te están cubriendo, pásasela a tu compañero que estará desmarcado para evitar que te impidan anotar.



2. Cuando tengas fuego, trata de tirar desde fuera para anotar 3 puntos, ya que con fuego eres más certero en este tipo de tiros y hay que aprovechar que sólo tienes 4.



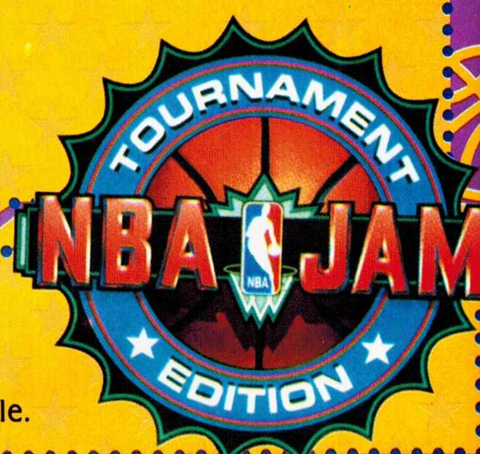
3. Si vas a tirar y estás totalmente cubierto, presiona los botones de turbo para quitarte a tus oponente de encima.

4. Si te encuentras de tu lado de la cancha y tu compañero está del otro lado listo para recibir el balón y tirar, manda un pase con el botón de turbo y el de pase al mismo tiempo.

5. Trata de guardar algo de turbo para los momentos más difíciles en alguna jugada.



6. No empujes sólo por empujar, intenta ser certero en tus empujones ya que tu turbo bajará cada que realices un intento de foul no importando si es efectivo o no.



NBA JAM Tournament Edition es una gran opción si tu querías un juego donde la acción del deporte se combine con la diversión y el espíritu antideportivo. Si pensabas que con NBA JAM lo habías visto todo, échale un ojo al Tournament Edition y preparáte para conocer lo inimaginable.





Puedes abrir estas páginas o dejarte llevar por tus Instintos



ADVERTENCIA

En las siguientes páginas encontrarás la información más completa hasta hoy publicada de Killer Instinct.
Aquí hallarás las bases que necesitas para convertirte en experto con tu personaje favorito.
Tu decides: ver estas páginas y dominar el juego o dejarte llevar por tus instintos.

Para cuando tú estés leyendo este artículo te habrás dado cuenta que todo lo que te dijimos de Killer Instinct no era una exageración nuestra.
En el tablero de la máquina ubiquemos los botones para evitar confusiones

Golpe Débil







Golpe Fuerte

Golpe Medio

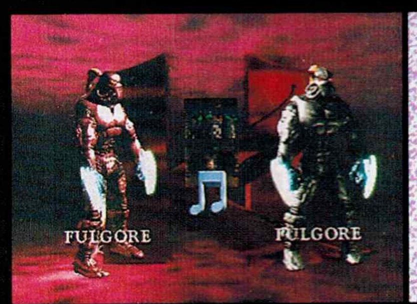
Patada Media

Patada Débil

Patada Fuerte

GD GM GF
PD PM PF

Así que prepara tu moneda para entrar de lleno al juego.



El juego cuenta con 17 escenarios (al menos los que le conocemos).

Normalmente el escenario lo selecciona la máquina al azar pero si te enfrentas a otro jugador y quieres jugar en alguna escena en especial haz lo siguiente:

Ubica al peleador que vas a utilizar y presiona la combinación adecuada para la escena que quieres. El jugador que lo haga primero selecciona la escena. Después si el otro jugador presiona alguna combinación escogera el fondo musical de la escena.

THUNDER



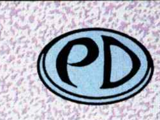
RIPTOR



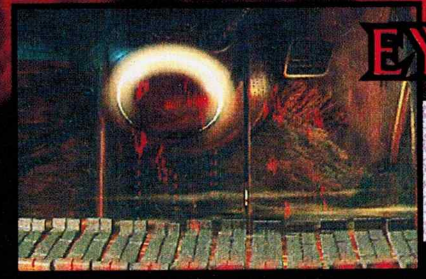




ORCHID ABAJO

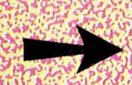






EYEDOL





Las flechas gruesas indican que hay que mantener el control presionado en esa posición por un segundo aproximadamente.

[ ] Lo que está entre paréntesis son movimientos opcionales.



Cuando ya estés parcialmente vencido, presiona todos los botones y mueve el control velozmente para recuperarte, si lo logras tendrás una última oportunidad de jugar, tu ventaja es que tus golpes y patadas causarán gran daño al oponente a diferencia tus poderes causarán el mismo daño. (vimos a Ken Lobb recuperarse en un instante).

Puedes lanzar varios poderes uno tras otro pero con ciertas restricciones.

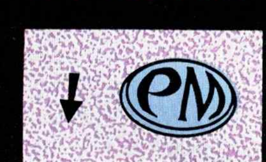


FULGORE



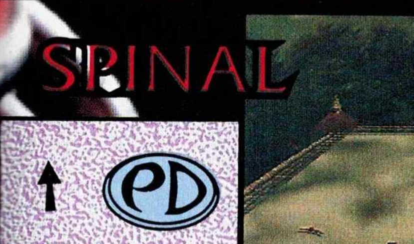


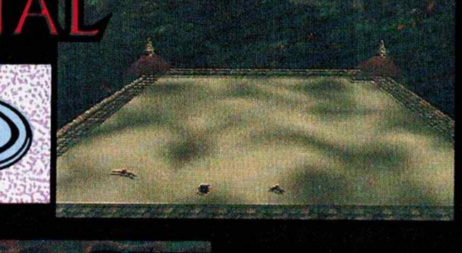
SABREWULF





SPINAL





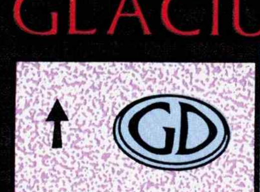
ORCHID ARRIBA



CAVERNAS

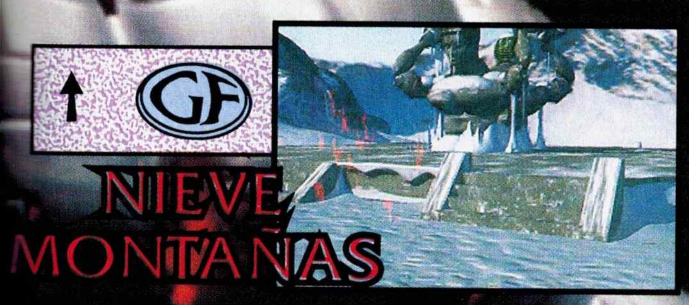


GLACIUS



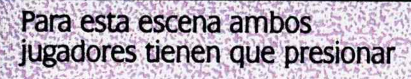


NIEVE MONTAÑAS



CINDER

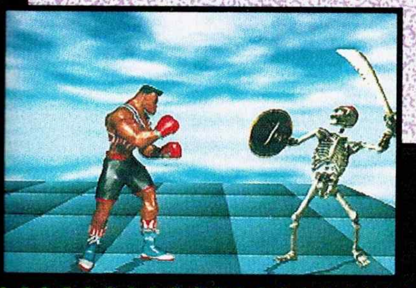


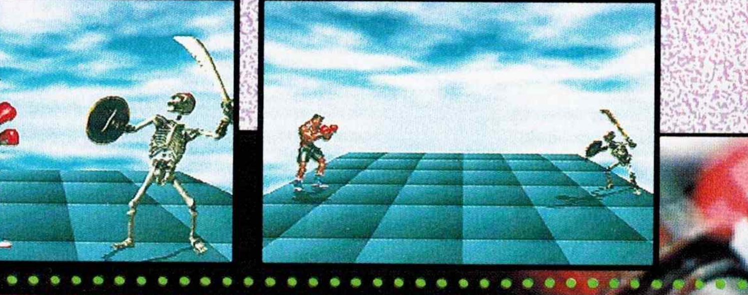


Para esta escena ambos jugadores tienen que presionar



El área de pelea es reducida y por eso es fácil que alguno caiga de la plataforma.





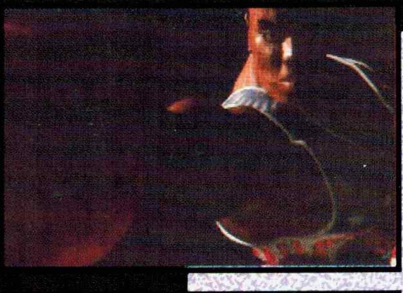


Antes de seleccionar a tu peleador puedes cambiar su color presionando el control hacia abajo o arriba.











Las escenas de TJ Combo, Jago, la segunda de Eyedol y Spinal Abajo, hasta el momento no encontramos combinación para seleccionarlas.



NOTA: **Te habrás dado cuenta que no incluimos la combinación de Arriba Start, lo que pasa es que al hacer esto no te da alguna escena en especial si no que te selecciona un peleador al azar.**





ULTIMATE

Cuando el oponente ya casi no tenga energía le conectas un combo y justo al terminar de conectar le marcas el Ultimate para ejecutar el ataque final que forme parte del combo. Ejemplo:









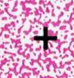







AGACHADO







Obviamente entre más complicado sea el combo más difícil será marcar el Ultimate en el momento adecuado.

ATAQUE FINAL

Estos ataques son equivalentes a los fatalities de Mortal Kombat y tienes que marcar el movimiento a la distancia adecuada, cuando el oponente está parcialmente vencido y la pantalla flashea en rojo.

HUMILLATION

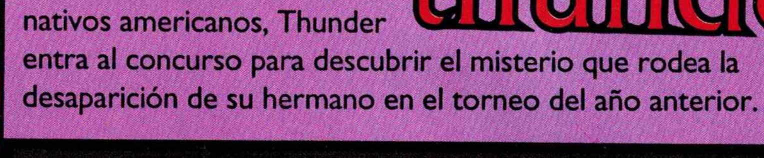
Lo peor que te pueden hacer es la humillación (que es el ponerte a bailar), ya que para lograrlo hay que marcar el movimiento cuando el oponente está parcialmente vencido y la pantalla flashea en rojo pero lo difícil es que funciona sólo con tu primera barra de energía, eso quiere decir que si te bajan la primer barra equivalente al primer round, ya no puedes ejecutar la humillación.



Estatura
1.87 M
Peso
127.01 Kg
Edad
42 Años

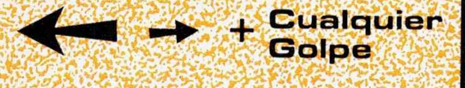


thunder



Un defensor místico de los nativos americanos, Thunder entra al concurso para descubrir el misterio que rodea la desaparición de su hermano en el torneo del año anterior.





← → + Cualquier Golpe

[→ ← + GM]

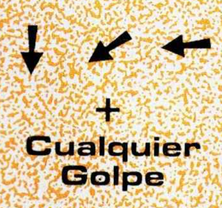
Golpe Débil= Ataque corto
Golpe Fuerte= Ataque largo











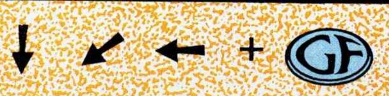
↓ ↙ ← + Cualquier Golpe

Golpe Débil= Ataque corto y de poca altura

Golpe Fuerte= Ataque largo y de gran altura



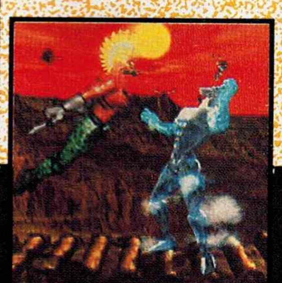




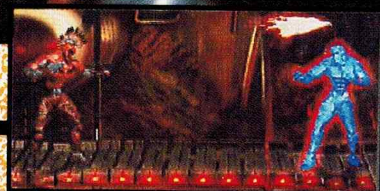
↓ ↙ ← + GF

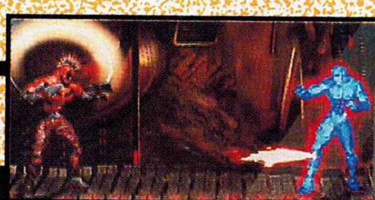
Hay que marcarlo mientras estás en el aire ya sea en un salto o antes de caer del ataque anterior.

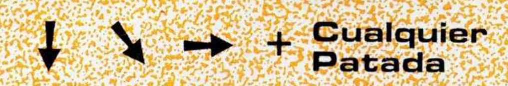












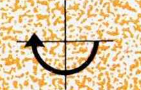
↓ ↘ → + Cualquier Patada

Patada Débil= Poder lento
Patada Fuerte= Poder rápido

Si presionas el control arriba o abajo justo después de marcar el poder cambias su dirección.



ATAQUE FINAL



+



PF

Márcalo pegado al oponente

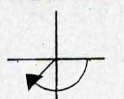











+


Márcalo a la distancia que indica la foto

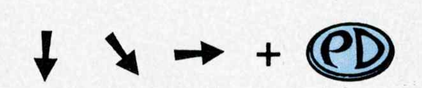


Es recomendable presionar hacia atrás una vez, antes de ejecutar el ataque final por si vas cargando, cortes el tiempo.



Márcalo a la distancia que indica la foto





Este poder sólo lo puedes usar para rematar al oponente cuando cae desde muy alto después que le conectaste un combo.
La mayoría de peleadores cuentan con algo similar para rematar al oponente después de elevarlos con un combo.



Estatura
1.67 M
Peso
86.18 Kg
Edad
21 Años

jago

Un monje guerrero tibetano, quien invoca al poder del tigre para descubrir su destino. Protegido por el espíritu del tigre, Jago debe entrar al concurso y destruir a quien tenga la maldad en él.



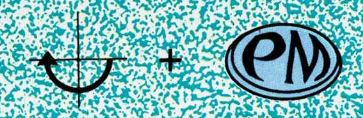


Golpe Débil = Poder lento
Golpe Fuerte = Poder rápido





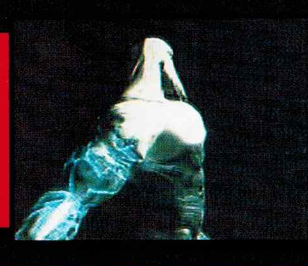






→ ↓ ↘ + Cualquier Golpe
Golpe Débil= Ataque corto y de poca altura
Golpe Fuerte= Ataque largo y de gran altura
Mantén presionado golpe débil.
↓ ↘ →
Al mismo tiempo que terminas la secuencia suelta botón.
→ ↘ ↓ ↙
+ GF
→ ↘ ↓ ↙ + Cualquier Patada
Patada Débil = Ataque corto y lo puedes marcar:
↙ ↘ ó ↙ ↘
Patada Fuerte= Ataque tan largo como sea necesario para alcanzar al oponente (traspasa las bolas azules).
← → → + GD
Márcalo pegado al oponente
También hay otro
← ← ← ←
+ P M
ATAQUE FINAL
+ GF
ULTIMATE

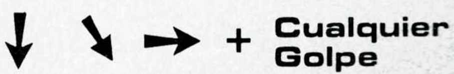
Estatura
1.90 M
Peso
136.08 Kg
Edad
No se sabe



glacius

Un alien de un planeta distante, se estrelló en la Tierra y fue capturado por Ultratech. Esperando probar a los aliens inferiores, ellos forzaron a Glacius a pelear por su vida.

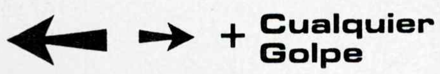




↓ ↘ → + **Cualquier Golpe**

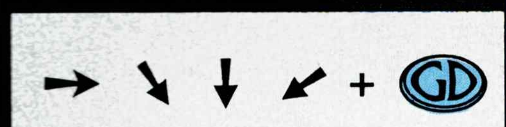
Golpe Débil = Poder lento
Golpe Fuerte = Poder rápido





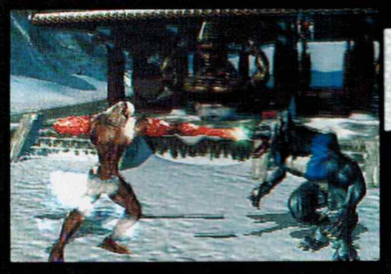
← → + **Cualquier Golpe**

Golpe Débil = Ataque corto
Golpe Fuerte = Ataque largo



→ ↘ ↓ ↙ + GD





Presiona rápidamente



GD







↓ ↘ → + **Cualquier Patada**

Patada Débil = No ataca, sólo se pasa del otro lado pegado a él.
Patada Fuerte = Levanta al oponente

ULTIMATE



+



GD

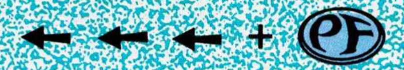






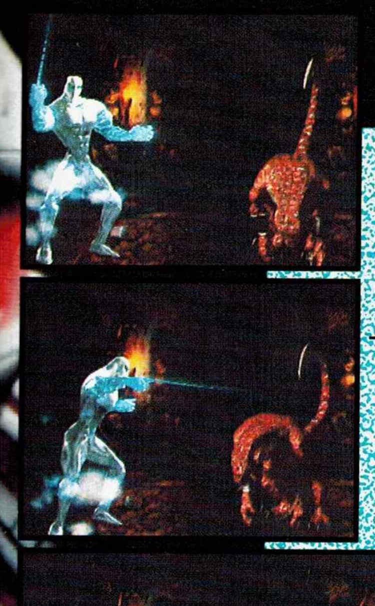
ATAQUE FINAL

Lo puedes marcar a una pantalla de distancia o pegado al oponente



← ← ← + PF







Márcalo a la distancia que indica la foto

 + **Golpe Medio**

 + 

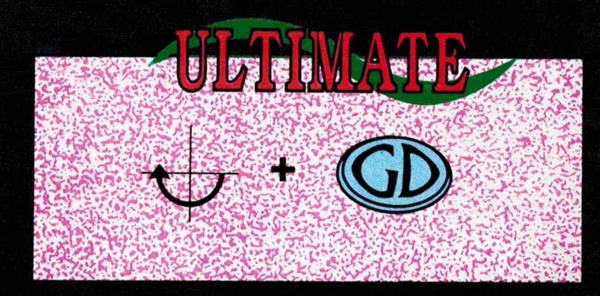
(El segundo ataque final marcalo a un cuerpo de sistancia)



HUMILLATION



→ → ← + **Patada Débil**





riptor



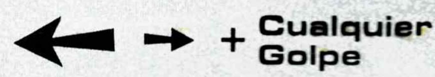
Estatura **2.13 M**
Peso **317.52 Kg**
Edad **4 Años**

Un producto del proyecto de la manipulación del DNA de Ultratech. Mezclando genes humano y de reptil, ellos esperan que al cruzar la inteligencia y ferocidad logren crear una letal máquina de pelea.



← → + **Cualquier Golpe**

Este poder es tan largo como sea necesario para alcanzar al oponente y lo puedes interrumpir marcando:



→ → ↓ ← +  [PM] [PD]



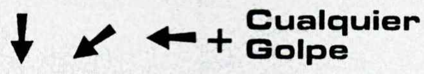




↓ ↙ ← + **Cualquier Golpe**

Golpe Débil= Poder lento
Golpe Fuerte= Poder rápido

Salta y mientras estés en el aire marca:



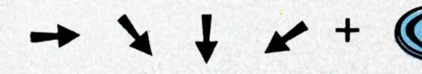
↓ ↙ ← + **Cualquier Golpe**



Golpe Débil = Poder un poco más cerca de ti.

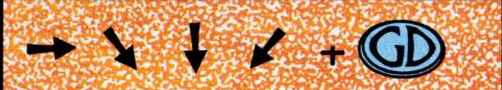
Golpe Fuerte = Poder un poco más lejos

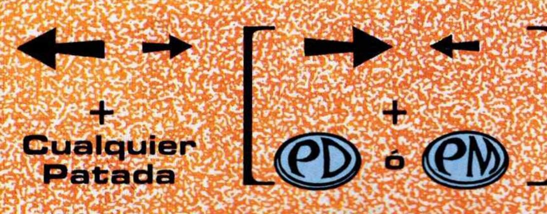


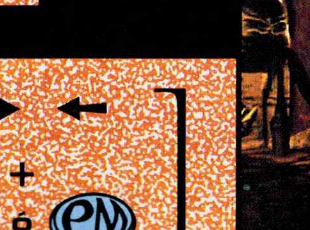


→ ↘ ↓ ↙ + GF

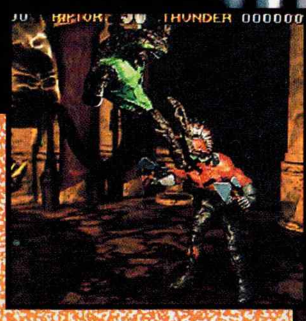








+ Cualquier Patada



Patada Débil= Ataque corto
Patada Fuerte= Ataque tan largo como sea necesrio para alcanzar al oponente. Además al ir bajando después de conectar este ataque puedes conectar otro golpe.





+ Cualquier Patada

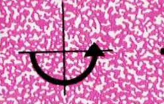
Patada Débil = Ataque corto
Patada Fuerte = Ataque largo



Salta y márcalo mientras estés en el aire

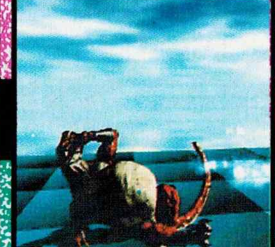


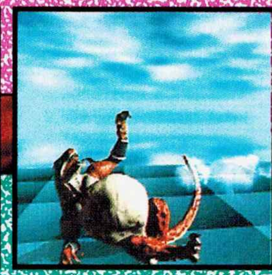






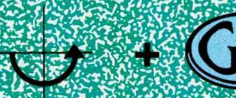






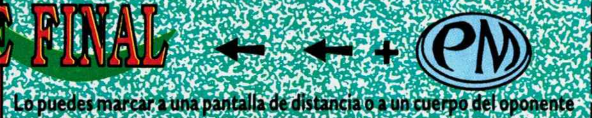






Lo puedes marcar a una pantalla de distancia o pegado al oponente







Lo puedes marcar a una pantalla de distancia o a un cuerpo del oponente

También hay otro
← ← ← + Patada Fuerte





b. orchid

Estatura
1.67 M
Peso
56.70 Kg
Edad
23 Años

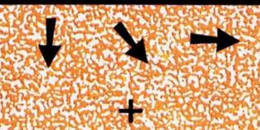


Una agente secreta enviada para investigar las desapariciones que rodea al concurso de Ultratech, su verdadera identidad y habilidades son matenidas en secreto.



← →
\+
Cualquier Golpe

Golpe Débil = Ataque corto
Golpe Fuerte = Ataque largo

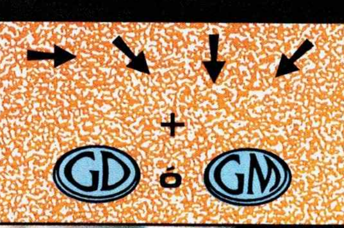


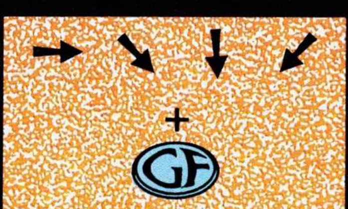
\+
Cualquier Golpe



Golpe Débil= Poder lento
Golpe Fuerte= Poder rápido











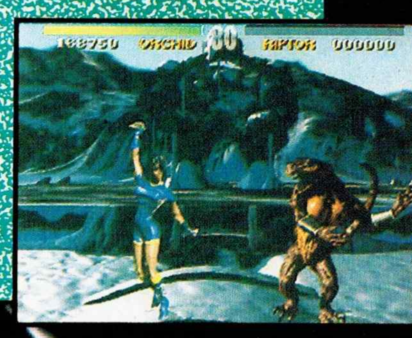


\+
Cualquier Patada

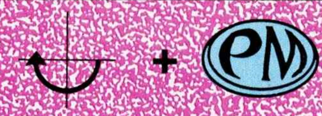
Patada Débil = Ataque corto
Patada Fuerte = Ataque largo

HUMILLATION

\+
GF















ATAQUE FINAL



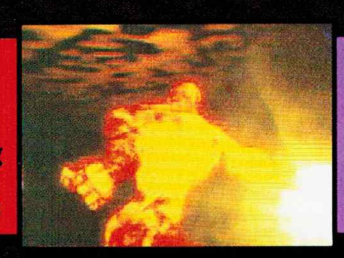
Lo puedes marcar a un cuerpo de distancia o pegado al oponente

También hay otro



\+ Golpe Fuerte
Golpe Débil

Estatura
1.87 M
Peso
88.45 Kg
Edad
31 Años

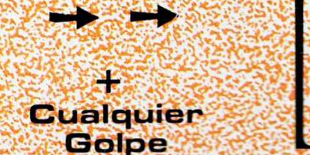


cinder

Un convicto con el cuál experimentó Ultratech. Un arma química en prueba falló y transformó su cuerpo haciéndolo en una flama viviente. Se le prometió libertad si vencía a Glacius en el Torneo.



← ← + GD



→ → + **Cualquier Golpe**
De esta forma derribas al oponente

[← → + **Cualquier Golpe**]
En cambio de este modo no

Golpe Débil = Ataque muy corto
Golpe Fuerte = Ataque tan largo como sea necesario para alcanzar al oponente



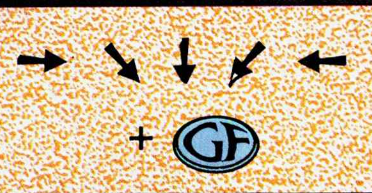
→ → + **Cualquier Golpe**
Hay que marcarlo mientras estás en el aire.
(y antes de caer puedes marcarlo nuevamente)
Golpe Débil = Cae más en picada
Golpe Fuerte = Se sigue totalmente recto



→ ↘ ↓ ↙ ← + GM

Este movimiento te transforma en una silueta a la que los poderes no le causan daño pero los ataques corporales sí



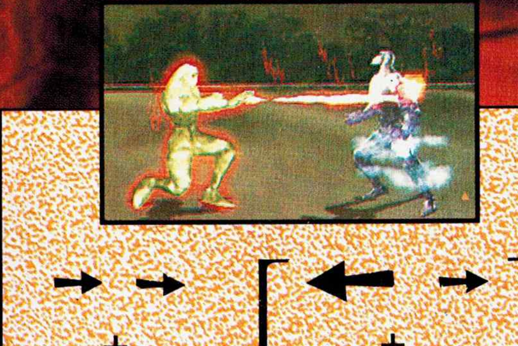


→ ↘ ↓ ↙ ← + GF



→ ↓ ↘ + **Cualquier Patada**

Patada Débil = Ataque bajo
Patada Fuerte = Ataque de gran altura



→ → + **Cualquier Patada**

[← → + **Cualquier Patada**]

Patada Débil= Poder corto
Patada Fuerte= Poder largo



HUMILLATION

← ← + PF





ULTIMATE



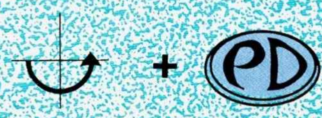




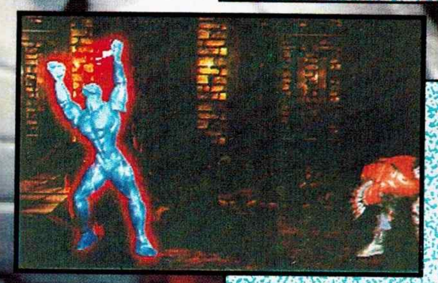




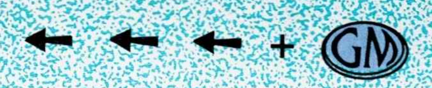
ATAQUE FINAL



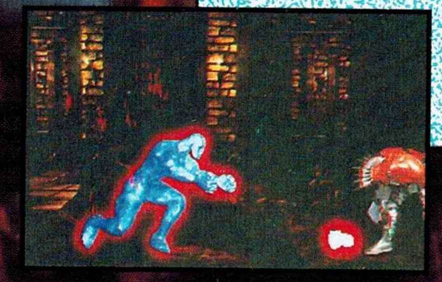
Márcalo a la distancia de la foto



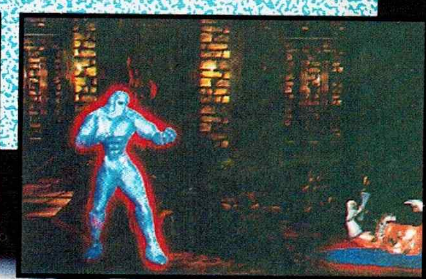
ATAQUE FINAL



Lo puedes marcar a una pantalla de distancia o pegado al oponente







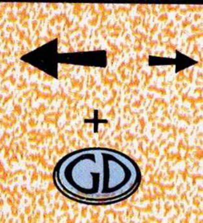
Estatura
1.85 M
Peso
99.80 Kg
Edad
25 Años



t j combo

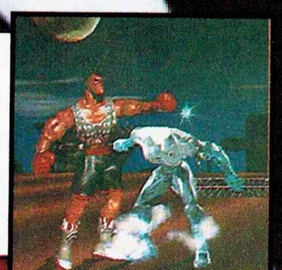
Al indiscutible campeón completo durante 5 años, fue destituido cuando encontraron que tenía brazos cibernéticos. Ahora en la quiebra, ha entrado al torneo por amor al dinero.

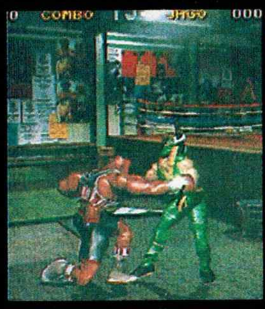


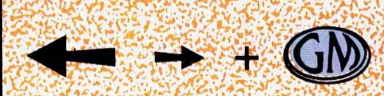




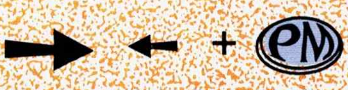




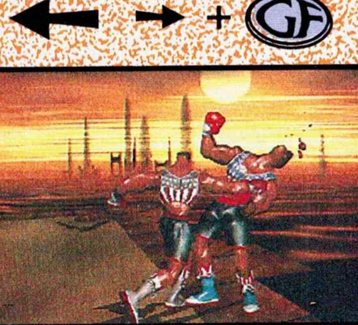





Se puede suspender con:



+ GF



Se puede suspender con



Cualquier Golpe

ó

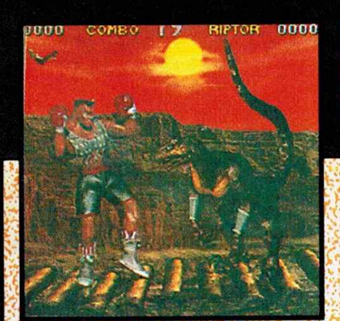
PF





+ Cualquier Patada

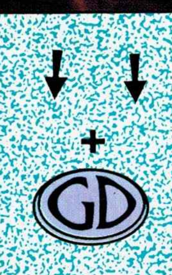
Patada Débil = Ataque corto
Patada Fuerte = Ataque largo




Mantén presionado Golpe Fuerte por dos segundos aproximadamente. Después suéltalo para que comience a girar el brazo.

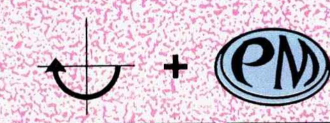
+ GF

para después ejecutar el golpe





HUMILLATION



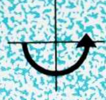







ATAQUE FINAL

Lo puedes marcar a un cuerpo de distancia o pegado al oponente



+ PF

Es recomendable presionar hacia atrás una vez, antes de ejecutar el ataque final por si vas cargando cortes el tiempo.

También hay otro

+ Golpe Medio



Estatura
1.80 M
Peso
181.44 Kg
Edad
45 Años

Sabrewulf

Afectado por la enfermedad de Licantopía. Viviendo como un prisionero, Sabrewulf entró al torneo bajo la promesa de una cura si salía victorioso.





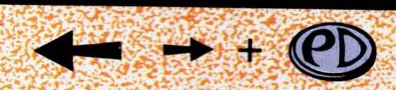


+ Cualquier Golpe [+ GM]

Golpe Débil= Ataque corto
Golpe Fuerte= Ataque largo



+ Cualquier Golpe



Golpe Débil= Poder lento
Golpe Fuerte= Poder rápido

+ PD



RECUERDA UTILIZAR EL AULLIDO YA QUE SI LO TERMINAS DE HACER SIN QUE TE HAYAN TOCADO, EMPIEZA A BABEAR AMARILLO Y ESTO INDICA QUE YA SE INCREMENTO LA VELOCIDAD DE TUS ATAQUES.



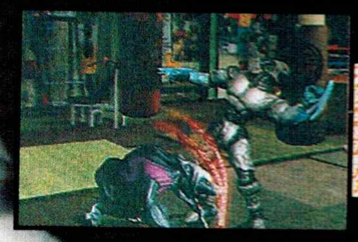
Este ataque corre lo necesario para alcanzar al oponente además puedes suspender el ataque:

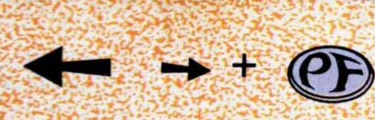






+ PM + Cualquier Patada





+ PF

+ PF





ULTIMATE



+ GF









+ GD

HUMILLATION



ATAQUE FINAL

También hay otro



+ Golpe Medio



+ PM

Márcalo pegado al oponente

fulgore

Estatura
1.95 M
Peso
254.02 Kg
Edad
1 Año



Un soldado prototipo cibernético desarrollado por Ultratech, entró al concurso como prueba final de su capacidad antes de que la producción masiva comienze.





↓ ↘ → + Cualquier Golpe

Golpe Débil= Poder Lento
Golpe Fuerte= Poder rápido





← + Cualquier Golpe

Doble Poder



→ ← + Cualquier Golpe

Triple Poder



→ ↓ ↘ + Cualquier Golpe

Golpe Débil =
Ataque bajo y corto

Golpe Fuerte =
Ataque alto y largo



↓ ↙ ← + Cualquier Golpe

Con este movimiento rebotas los poderes,
Golpe Débil= Rebote lento
Golpe Fuerte= Rebote rápido



← ↓ ↙ + Cualquier Golpe

Desapareces y apareces frente al oponente; con Golpe Débil a tres cuerpos de distancia, con Golpe Medio a dos y con Golpe Fuerte pegado a él.



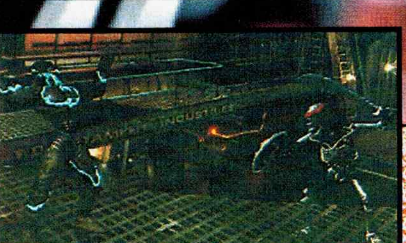




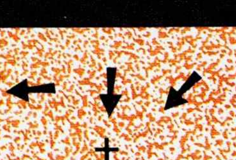
← →
+
Cualquier Patada

Golpe Débil =
Ataque corto

Golpe Fuerte =
Ataque largo



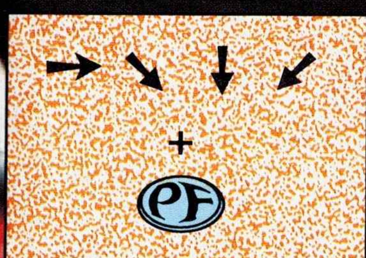




← ↓ ↙
+
Cualquier Patada

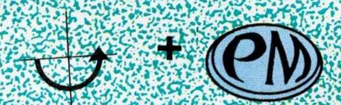


Desapareces y apareces atrás del oponente; con Golpe Débil a tres cuerpos de distancia, con Golpe Medio a dos y con Golpe Fuerte pegado a él.



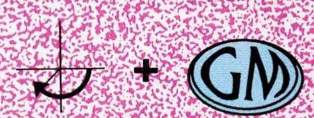


HUMILLATION





Es recomendable presionar hacia atrás una vez, antes de ejecutar las humillación por si vas cargado cortes el tiempo.



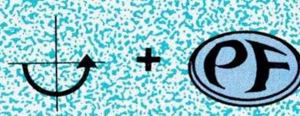


ULTIMATE





ATAQUE FINAL



Márcalo a la distancia de la foto

ATAQUE FINAL





Márcalo a la distancia de la foto









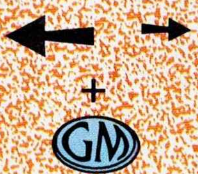
spinal

Estatura
1.65 M
Peso
499 Kg
Edad
2,650 Años



Un descubrimiento sin precedente en regeneración celular. Ultratech ha recreado un antiguo guerrero del pasado. Sin tener memoria y sin propósito él pelea solo por instinto.





Con cráneos este ataque es doble



Sin cráneos este ataque es doble





rápida-mente



→ → + Cualquier Golpe

Golpe Débil= Ataque corto
Golpe Fuerte= Ataque tan largo como sea necesario para alcanzar al oponente.

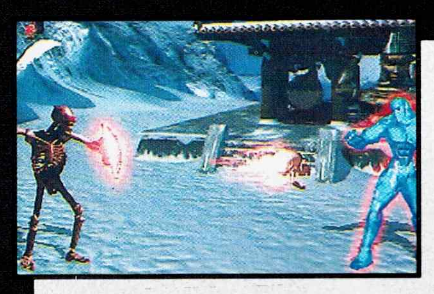
← manteniendo presionado



Simultáneos



Con ese movimiento absorbes los poderes del oponente, pero no los ataques para acumular cráneos que giran a tu alrededor



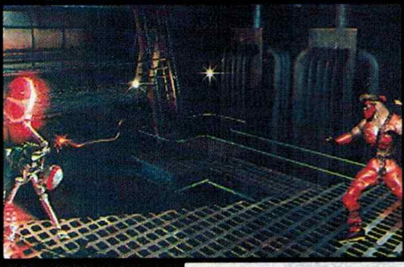
Este poder sólo lo ejecutas si cuentas con cráneos ya que gasta uno por cada poder.

↓ ↘ → + Cualquier Golpe

Golpe Débil = Poder lento
Golpe Fuerte= Poder rápido

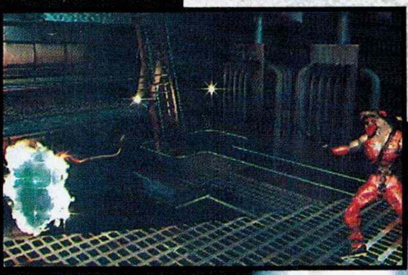
Si después de acumular 5 cráneos utilizas el movimiento anterior te desarmas y pierdes 4 cráneos.

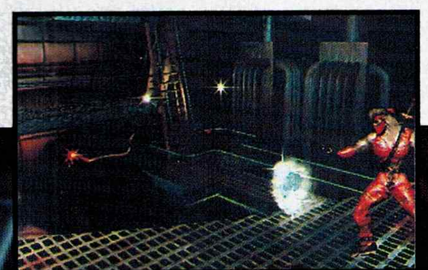


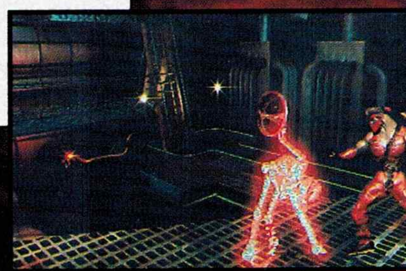


↓ ↓ + Cualquier Golpe

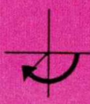
Despareces y apareces frente al oponente; con Golpe Débil a tres cuerpos de distancia. Golpe Medio a dos y con Golpe Fuerte pegado a él.





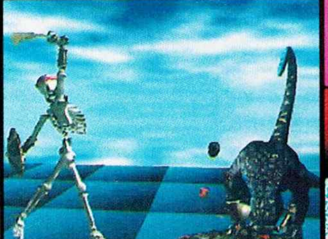






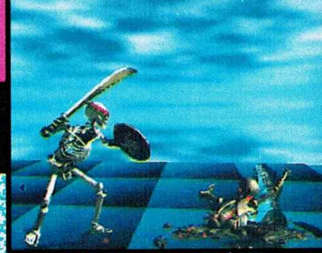
+











ATAQUE FINAL

← ← ← + PM

Lo puedes marcar a una pantalla de distancia o pegado al oponente

Hay otro, se marca a una distancia de dos cuerpos





↓ ↓ + Cualquier Patada

Despareces y apareces atrás del oponente; con Golpe Débil a tres cuerpos de distancia. Golpe Medio a dos y con Golpe Fuerte pegado a él.









NUESTRA PORTADA







CURSO Nintensivo

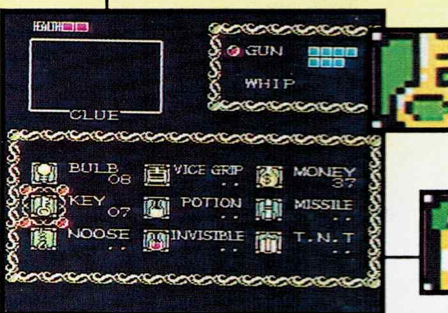
FESTER'S QUEST

Familiarizate con este juego al cuál debes sacarle el polvo para intentar terminarlo, seguramente tendrás éxito al seguir los siguientes pasos.

Lo principal es que siempre mantengas tu arma (Gun) al máximo, por lo tanto elimina enemigos para obtener letreros de Gun azules que aumentan tu nivel. Pero ten cuidado de no tomar los letreros de Gun rojos, ya que te restan nivel de arma.



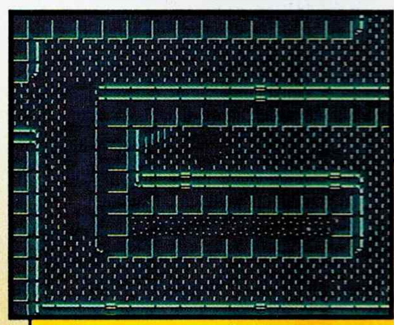
Después dirígete a la casa de "Pugsly" y utiliza una llave para entrar y así obtener TNT

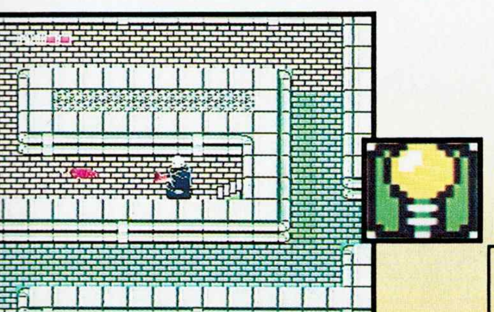




Ahora ve a la casa de "Wednesday" y utiliza una llave para entrar y así obtener Vice Grips. Este item te sirven para cuando ciertos enemigos te tocan, tus movimientos son más lentos y con Vice Grips te normalizas.





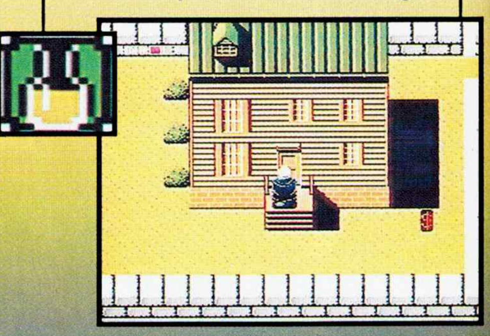




Baja por la escalera **1** cuando pases al mapa inferior utiliza un "Bulb" para poder ver.

Sube por la escalera **2**.

Entra a la casa de "Thing (A)" para obtener Potions las cuales utilizas para llenar tu energía.

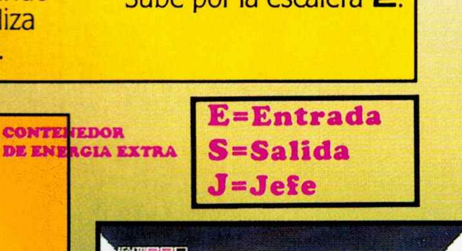


CONTENEDOR DE ENERGIA EXTRA

E

S

E=Entrada
S=Salida
J=Jefe



Después entra al primer laberinto y choca contra la pared que indica el mapa para obtener un contenedor extra de energía.



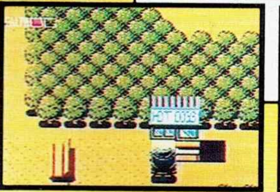
Ahora entra a la casa de "Thing (B)" para obtener Invisible Potions que las utilizas para que nada te cause daño por un momento.

Ahora baja por la escalera 3
Sube por la escalera 4

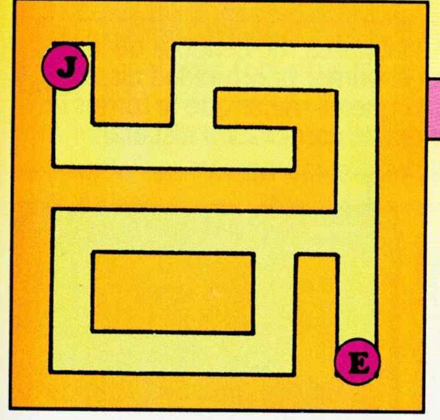


PUESTOS DE HOTDOG

Utilizando el "money" puedes recargar tu energía en los puestos de Hot Dog.

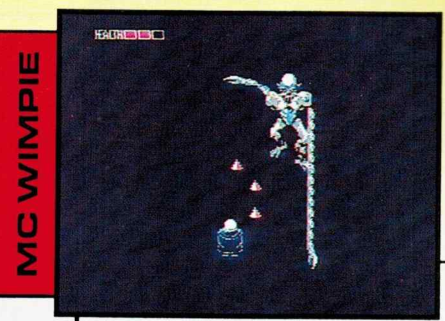






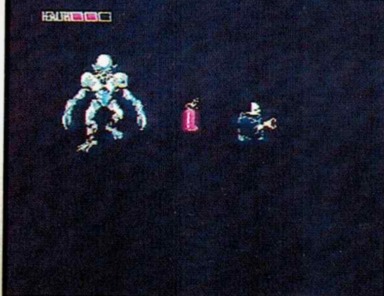
Entra al laberinto de "Mc Wimpie"

MC WIMPIE





Esquívalo moviéndote de un lado a otro y colócate como indican las fotos para dispararle cuando él te ataque con sus brazos.

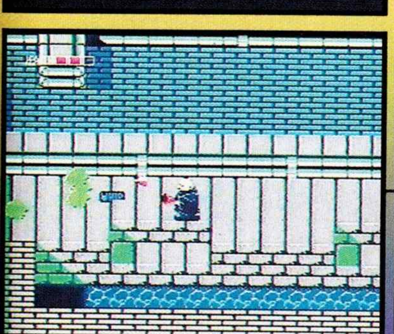


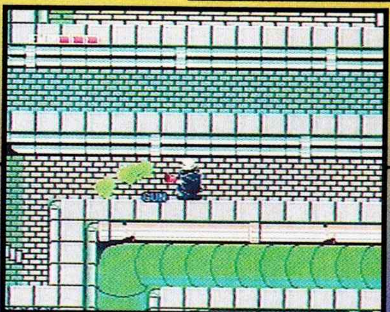
También puedes colocar una TNT a un lado de él, para que explote justo cuando él la toque.

Repite cualquiera de estas jugadas hasta eliminarlo. Recuerda utilizar Potion e Invisible Potion ya que al eliminar a Mc Wimpie recuperas tus items.

Baja por la escalera **5**
Sube por la escalera **6**
Después baja por la escalera **7**
Sube por la escalera **8**

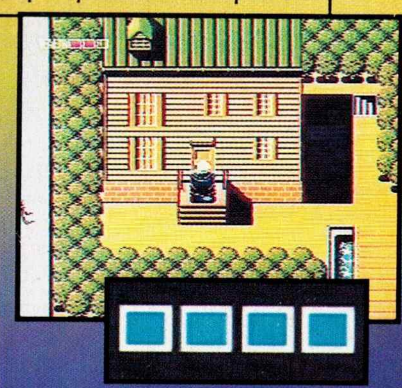
Entra a la casa de Morticia para obtener el "Whip" a partir de este momento dedícate a llenar el poder del Whip tomando los letreros de Whip azules y evita tomar los rojos porque te restan poder.





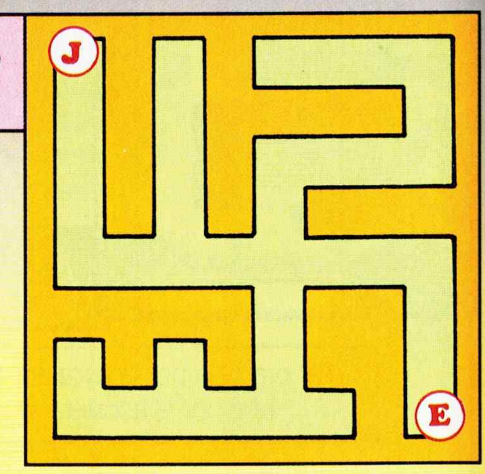
Baja por la escalera **9**

De lo mejor que puedes hacer para recuperar poder de Gun y Whip es disparar a estos enemigos que constantemente se reproducen.

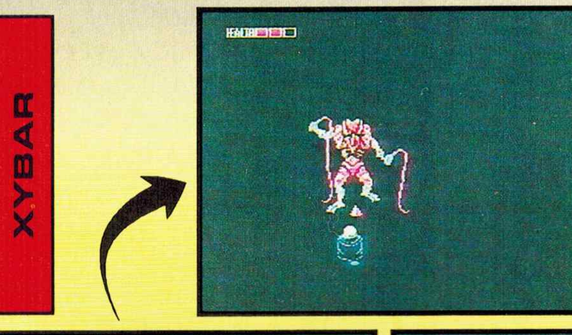


Sube por la escalera **10**
Baja por la escalera **11**
Sube por la escalera **12**

Entra al laberinto de "XYBAR"



XYBAR



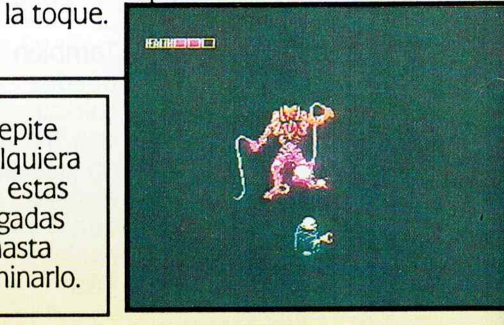




Esquiva sus latigazos moviéndote de lado a lado y en la primer oportunidad dispárale. Recuerda que es mejor que le tomes la medida antes de comenzar a disparar.



Otra técnica es el dejar una TNT y después bajarte para que explote cuando él la toque.



Repite cualquiera de estas jugadas hasta eliminarlo.

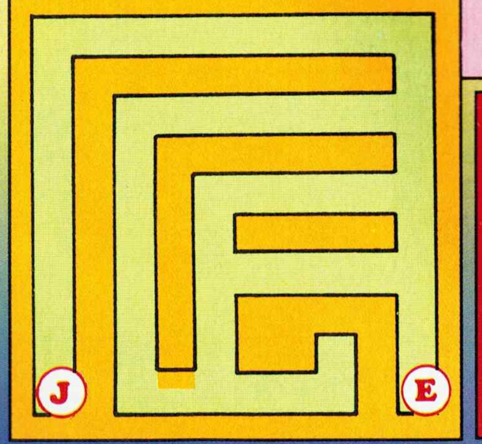
Recuerda utilizar Potion e Invisible Potion ya que al eliminar a XYBAR recuperas tus items.

Baja por la escalera **13**
Sube por la escalera **14**



Entra a la casa de Thing (C) para obtener missiles.

Baja por la escalera **15**
Sube por la escalera **16**



Entra al laberinto de Mr. Thunderblade, para este momento ya debes tener lleno el poder de Whip.

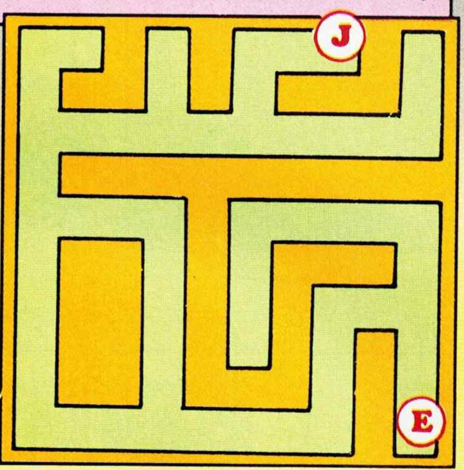
MR. THUNDERBLADE



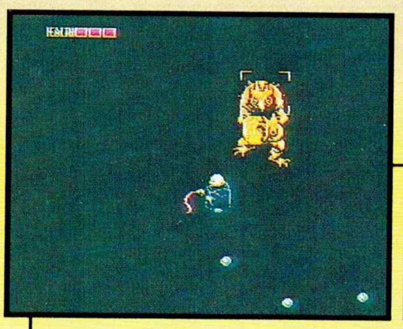


Baja por la escalera **17**
Sube por la escalera **18**
Baja por la escalera **19**
Sube por la escalera **20**

Entra al laberinto de Mutilator Troy.



MUTILATOR TROY





Lanza todos tus Missiles para restarle energía al jefe.

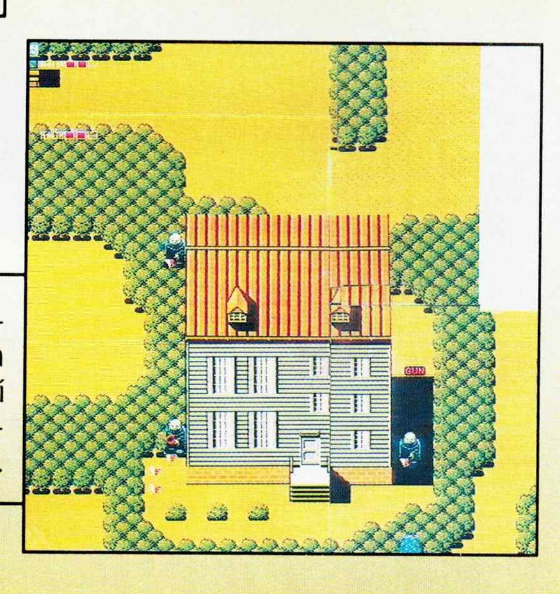
Ahora utiliza los Invisible Potion, colócate frente al jefe y atácalo con Whip hasta eliminarlo. Utiliza los Potion para recuperar energía cuando sea necesario, no te arriesgues.





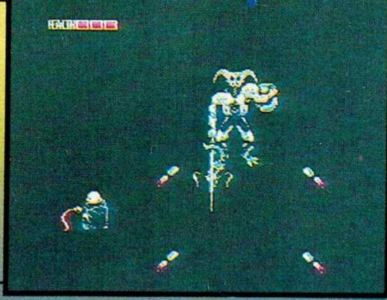
Baja por la escalera **21**
Sube por la escalera **22**





Métete por los arbustos para entrar a la casa de la familia y así obtener un contenedor de energía extra.





Mantente en la parte media de la pantalla, esquiva sus disparos y muévete en diagonal hacia abajo, así el jefe te va a seguir y justo cuando él se detenga sube un poco y atácalo con Whip.

También puedes utilizar los Missiles para irle restando energía al jefe (colocas la mira presiona A y lanzas los Missiles presionando B)

Repite cualquiera de estas jugadas hasta eliminar a Mr. Thunderblade. Recuerda utilizar Potion, Invisible Potion y Missiles, ya que al eliminar a Mr. Thunderblade recuperas tus items.



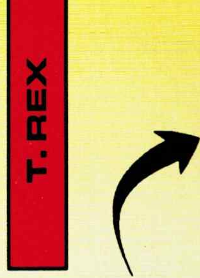
Entra a la casa de mamá para obtener Nooses.

Baja por la escalera **23**
Sube por la escalera **24**
Baja por la escalera **25**
Sube por la escalera **26**

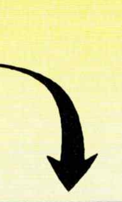


Entra al laberinto de T. Rex

T. REX



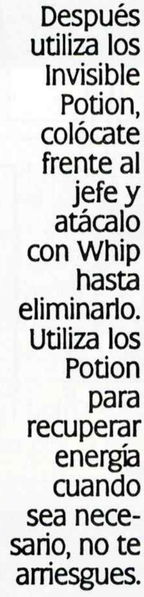








Mantente esquivando sus disparos y mientras lánzale todos tus Missiles para restarle energía.



Después utiliza los Invisible Potion, colócate frente al jefe y atácalo con Whip hasta eliminarlo. Utiliza los Potion para recuperar energía cuando sea necesario, no te arriesgues.





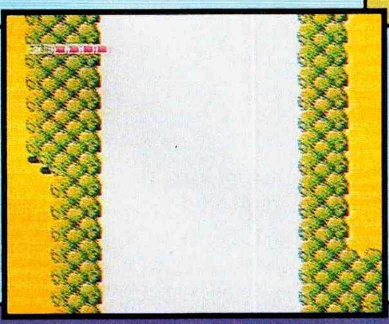
Baja por la escalera **27**
Sube por la escalera **28**

MINI - ATAJO

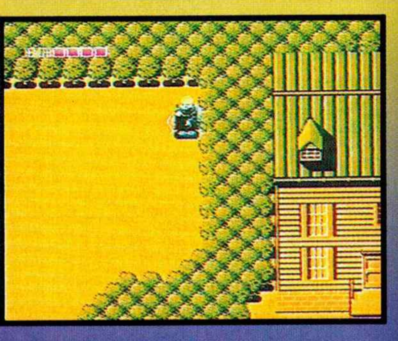
Si eres eliminado, después de obtener el Whip entra a la casa de Wednesday y justo al salir, mantén presionado la diagonal arriba a la izquierda y usa el Whip hasta que desaparezcas.



Ya invisible muévete a la derecha y después hacia arriba hasta llegar a donde indica la foto.



Después presiona START dos veces y apareces aquí donde ya estás cerca de la escalera 3.



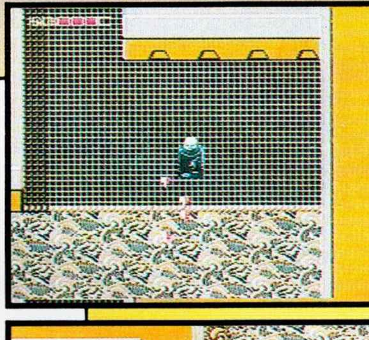
U. F. O.

Ya vas hacia el encuentro final. Antes de entrar checa que estés listo con el máximo nivel de Gun y Whip, ya que al entrar no hay forma de regresar.

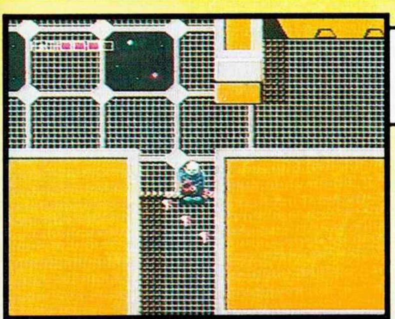




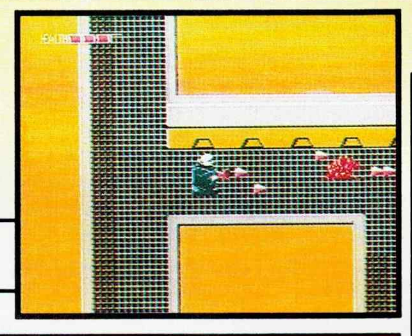
Al llegar a esta parte avanza hacia abajo y después a la izquierda.





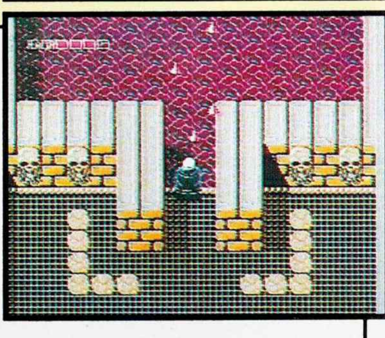


Más adelante toma el camino de abajo como indica la foto.



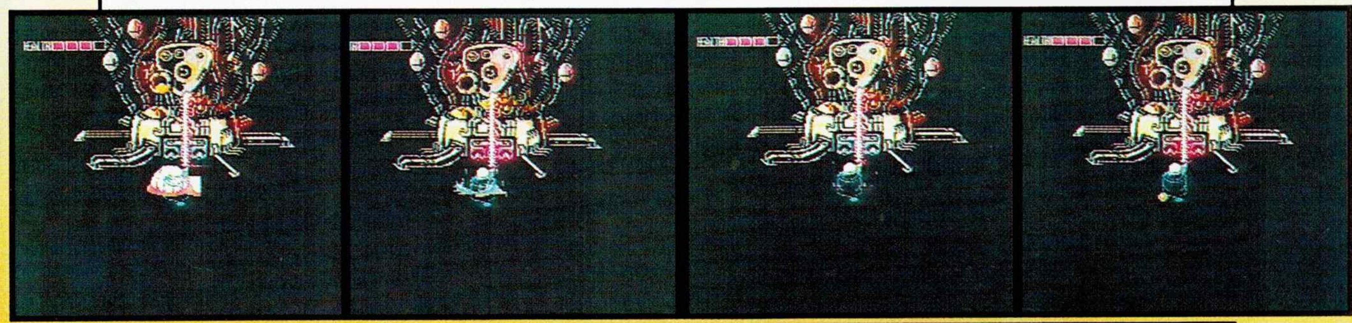
Después el de la derecha.

Así llegas a la confrontación final sin perder el tiempo por caminos en donde sólo te arriesgas.

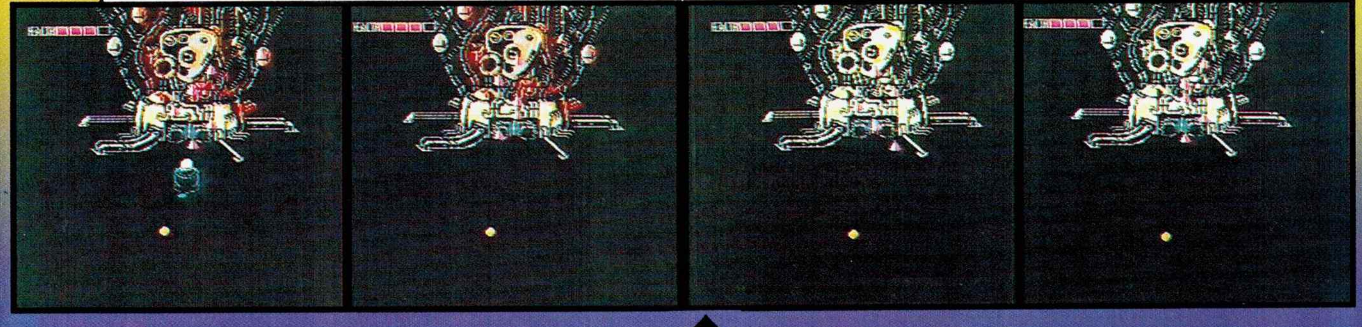


U. F. O. CORE

Utiliza los Invisible Potion y colócate entre los dos cañones del frente y atácalo con Whip hasta destruir los cañones.



Después de destruir los cañones del frente cambia a Gun y dispárale sin parar, sigue utilizando los Invisible Potion para recuperar energía cuando sea necesario, no te arriesgues.

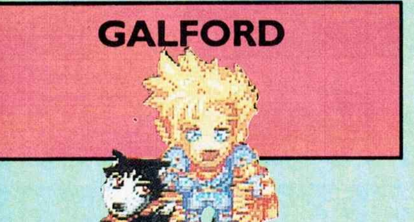


Por último te diremos que necesitas ser muy rápido al disparar cuando te enfrentes a los jefes. Tienes que ser muy cuidadoso para no tomar los letreros rojos que te restan poder, ya que te costará trabajo recuperar el poder de tus armas. No debes arriesgarte a ser eliminado por no usar un Potion, ya que si te eliminan te regresarán al principio. Pero si eres eliminado y ya te gastaste algunos items no olvides volver a entrar a las casas para obtenerlos.

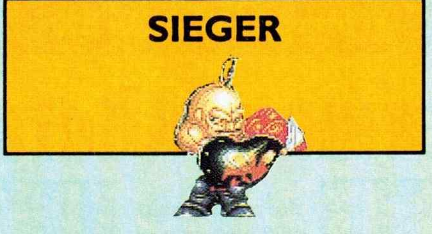


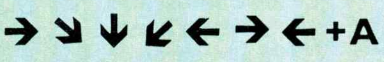


Quizá jugando este juego, sin querer hayas transformado a tu personaje en una versión suya pero de caricatura; nosotros a continuación te daremos la secuencia para transformar a todos los personajes:

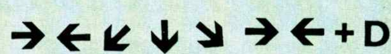
GALFORD


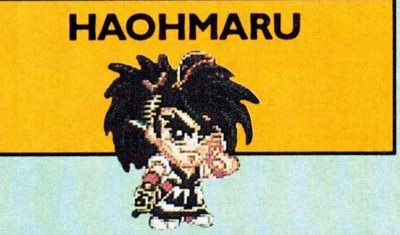
→ ↘ ↓ ↙ ← → ← + C
¿→ ← → ← → ← ↓ + BCD?

SIEGER



→ ↘ ↓ ↙ ← → ← + A

KYOSHIRO



→ ← ↙ ↓ ↘ → ← + D

HAOHMARU


→ ↘ ↓ ↙ ← → ← + B
¿↘ ← ↙ ↓ ↘ → ← ↓ ↙ + BC?

GENJURO


→ ↘ ↓ ↙ ← → ← + B

HANZO

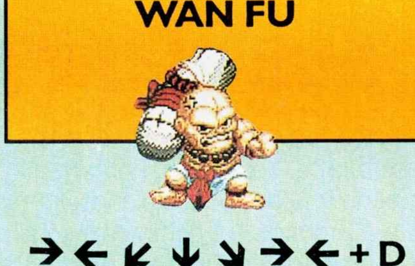

→ ← → ← → ← ↓ + A
¿→ ← → ← → ← ↓ + BCD?



CHARLOTTE


↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ + D

WAN FU



→ ← ↙ ↓ ↘ → ← + D

GEN - AN

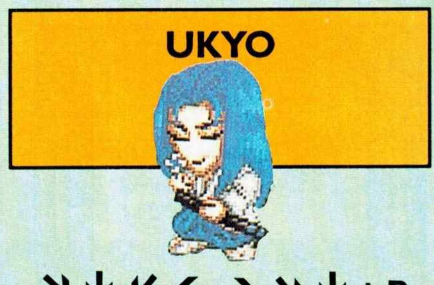

↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ + C

NAKORURU


↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ + D
¿↘ ↓ ↙ ← → ↓ ↘ + BC?

JUBEI

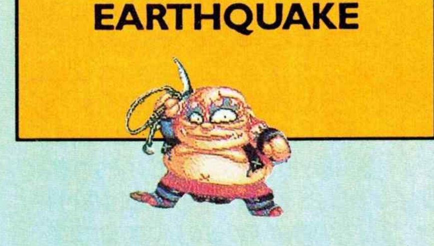

→ ↘ ↓ ↙ ← → ← + D

UKYO


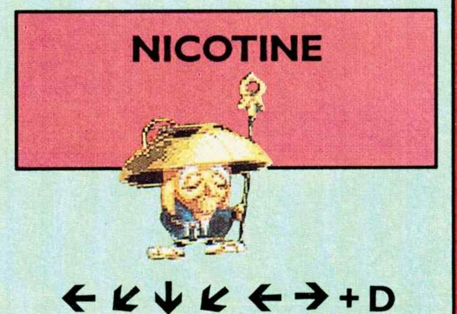
↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ + B

CHAM CHAM


↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ + C

EARTHQUAKE


→ ← → ← → ← ↓ + B

NICOTINE


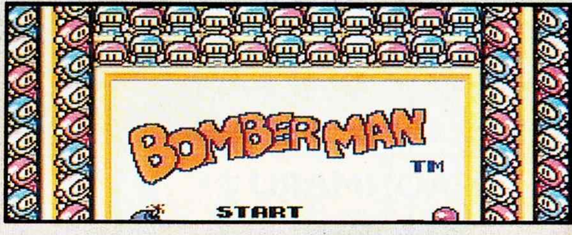
← ↙ ↓ ↙ ← → + D

¿Para qué servirán estas transformaciones? ¿Qué son las secuencias que están marcadas con "¿?"? Para encontrar la respuesta, sería una buena idea que lo averiguaras por tí mismo.

Antes: Bomberman, Ahora: Wario Blast

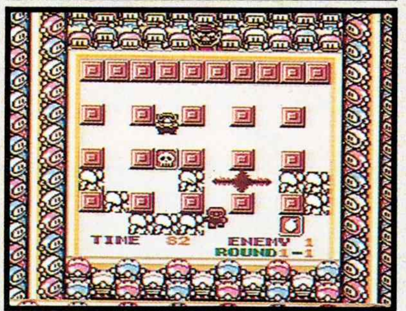


Para el cambio de Bomberman a Wario Blast, le agregaron un Wario al marco para el Super Game Boy.



A últimas fechas varios juegos que iban a ser lanzados por algunos licenciatarios como ha sido el caso de Illusion of Gaia, Super Pinball o Space Invaders, han pasado a ser distribuídos por Nintendo, esto sucede cuando una compañía va a hechar para atrás el proyecto de un buen juego, así que Nintendo asume la responsabilidad de la comercialización del título pero en algunas ocasiones la cosa va más allá de la simple comercialización tal como ocurrió con el juego de Wario Blast, antes Bomberman; aquí Nintendo decidió hacerle algunos arreglos al juego de tal manera que Wario pudiera estar incluído en él pero no importando esto el juego en sí está intacto, inclusive los passwords que publicamos para Bomberman en el especial de password funcionan para Wario Blast.





Antes de comenzar a jugar, el CPU te pide que elijas un personaje: Wario o Bomberman.

WILLIAMS anuncia sus planes para el 95

Williams Industries en su división casera (antes Tradewest) nos ha participado muchos de sus planes para este '95 donde aseguran que tendrán un gran año. Todo esto lo supimos gracias a una plática que tuvimos con el presidente de esta compañía y gran amigo de Club Nintendo.

Para empezar acaban de anunciar que el primer título que esta compañía lanzará para el sistema casero Ultra 64 será el sangriento título de computadora "Doom" el cual es muy parecido en modo de juego a Wolfenstein 3D pero con mucho mejores gráficos, más opciones, enemigos y acción. En el CES de Las Vegas se mostró más de este juego así como de un nuevo título para el SNES llamado Kyle Petty's No Fear Racing en el cual tienen mucha fe, tanto que nos han invitado este mes para conocer más de él y poder hablar con sus programadores (obviamente hablaremos más de este viaje en próximos números de la revista).

Hablando de otra cosa nos comentó de la próxima salida del juego Mortal Kombat III para Arcadia (en 2 ó 3 meses más) y nos anticipó que ellos son quienes lanzarán para el sistema casero la adaptación de este juego para finales del año aproximadamente. Ante la interrogante de para qué formatos saldría este juego (SNES o Ultra 64) nos comentó que ese punto todavía no estaba decidido, pero no te preocupes, cada que nos enteremos de un nuevo dato ¿quién mejor que nosotros para mantenerte informado?. Nosotros estamos seguros que para el SNES sí saldrá.... habrá que ver si también para Game Boy y NU64.



Mortal Kombat III ya se encuentra en desarrollo para Arcadia y ya está planeada su salida para algún (o algunos) formato casero de Nintendo.

CAPCOM de México realiza el Torneo



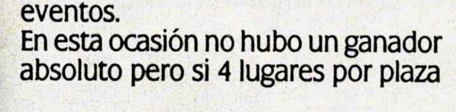
Capcom de México realiza el Torneo Darkstalkers
Gracias a la gran aceptación que tuvo su primer Gran Torneo Nacional de Campeones, Capcom de México organizó un segundo torneo con el juego Darkstalkers, este torneo se realizó en forma simultánea



en 9 distintas plazas del país el día sábado 17 de diciembre, nosotros por desgracia sólo pudimos asistir al torneo que se realizó en el D.F.

Aquí tenemos al staff de Capcom México que hizo posible el torneo del D.F., una gran felicitación para ellos.

en una discoteque que se encuentra al norte de la ciudad pero ahí pudimos dar fe de la gran aceptación que tienen esta clase de eventos y que según nos cuentan también hubo buen ambiente en el resto de la República.
Aunque aún no hay planes por parte de Capcom de México para la futura realización de otro evento ten por seguro que nosotros te informaremos oportunamente, pero por lo pronto una gran felicitación a Capcom por la realización de estos eventos.



En esta ocasión no hubo un ganador absoluto pero si 4 lugares por plaza que listamos a continuación, muchas felicidades a los ganadores.

MEXICO D.F.
1.-Carlos Antonio Jiménez Laorrabaquio (Demitri)
2.-Juan Francisco León Trujillo (Morrigan)
3.-Sabino Alejandro Martínez Fernández (Morrigan)
4.-Mario Pacheco Ocampo (Rikuo)

ACAPULCO
1.-Gonzalo Poblete Díaz (Morrigan)
2.-Jorge Félix Rodríguez García (Morrigan)
3.-Alberto Salinas Morales (Morrigan)
4.-Víctor Manuel Alonso Zárate (Morrigan)

PUEBLA
1.-Ignacio Mitre Rodríguez (John T.)
2.-Alfredo Loeza Márquez (Demitri)
3.-Carlos Bedollo H. (John T.)
4.-Gilberto Aca Pérez (Sasquatch)

VILLAHERMOSA
1.-Elohin Hernández Ascencio (Morrigan)
2.-Jorge Armando Acosta de la Rosa (Demitri)
3.-Erick Martínez Caballo (Bishamon)
4.-Ismael Palmeros Sánchez (Rikuo)

TAMPICO
1.-José Guadalupe Esquivel de la Torre (Bishamon)
2.-Miguel Padila L. (Bishamon)
3.-Jorge Adrián Ruíz V. (Bishamon)
4.-Daniel Gavito Rosas (Bishamon)

GUADALAJARA
1.-José Luis López Velázquez (Morrigan)
2.-Eduardo Licons Camacho (Demitri)
3.-Samuel Bermúdez ((Victor)
4.-Hardb Raúl Cardona (Demitri)

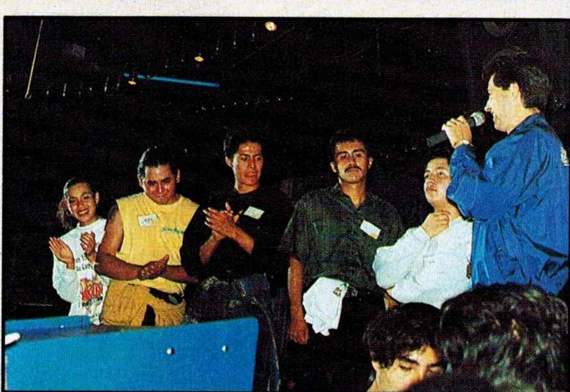
HERMOSILLO
1.-Christian de Jesús (Sasquatch)
2.-Esteban Calvo Serrano (Victor)
3.-Hiram Terán Valdés (Demitri)
4.-Alejandro Pérez Sierra (Demitri)



Este es un aspecto general del torneo realizado en el D.F.

LEON
1.-Joel Ortega (John T.)
2.-Juan Carlos Castillo (Morrigan)
3.-Oscar Herrera (Victor)
4.-Juan Pablo Huerta (Ana Karis)

MONTERREY
1.-Luis Andrés Rodríguez Guzmán (Demitri)
2.-Miguel Angel Garza Romo (Morrigan)
3.-Michael Tovar Flores (Demitri)
4.-Ezequiel Alanís González (Morrigan)



De izquierda a derecha tenemos a: Carla del Río de Capcom México, Carlos A. Jiménez L., Juan Francisco León Trujillo, Sabino Alejandro Martínez F., Mario Pacheco Ocampo (ganador del primer torneo de campeones) los 4 ganadores del D.F. y al final a Luis Morales de Capcom México.



THE GREAT CIRCUS MYSTERY
Starring Mickey & Minnie



Un dia Mickey y Minnie Mouse deciden ir al circo, y al llegar descubren que algo raro ha sucedido y sin pensarlo 2 veces deciden investigar.



Este juego se desarrolla en 6 escenas en las que encontrarás Items y trajes, los cuales usarás en tu recorrido hacia el Castillo del Barón Pedro el Malo.



La primera escena se desarrolla en el circo donde encontrarás a Donald quien te dará la aspiradora con la que podrás comerte a tus enemigos pequeños y obtener monedas.







Posteriormente, viene la Jungla. Aquí el traje de alpinista es muy útil ya que podrás escalar árboles y deslizarte por lianas.



La Casa Embrujada, que es en donde adquieres el último traje. Está llena de sorpresas y cuartos secretos, y es donde tendrá lugar tu primer encuentro con Pedro el Malo.



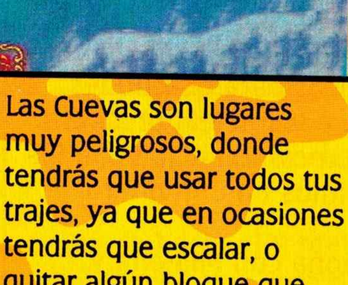












Las Cuevas son lugares muy peligrosos, donde tendrás que usar todos tus trajes, ya que en ocasiones tendrás que escalar, o quitar algún bloque que obstruya tu camino.

Para llegar al final de tu búsqueda tendrás que atravesar las frías y resbaladizas montañas, donde el peligro está presente en todas partes. En este nivel el efecto del agua es muy bueno.







Finalmente tendrás que avanzar por el castillo donde encontrarás todo tipo de trampas y peligros.



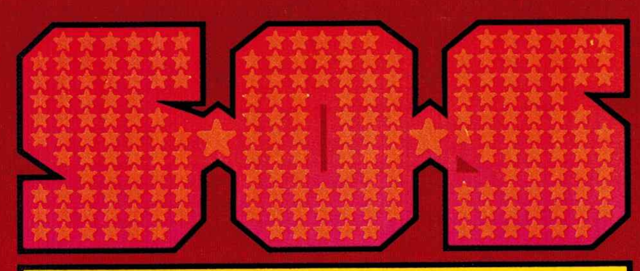






Al llegar a la parte más alta de la torre principal encontrarás a tu archirival Pedro el Malo quien no tendrá misericordia y te atacará con trucos sucios.

Este juego cuenta con muy buenas gráficas y animación excelente; la música es buena. Desafortunadamente el juego no presenta un gran reto para los jugadores experimentados, pero esa desventaja es una gran ventaja si el juego es para pequeños videojugadores o no muy experimentados (como la mayoría de papás, por ejemplo).



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

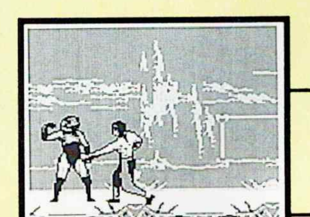
Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi #838 Col. del Valle
C.P. 03100 México, D.F.



He aquí más trucos para que no les veas ni el polvo a los peleadores. Esto lo podrás usar en combinación con los trucos que te dimos en el número anterior.
Este truco funciona con Mileena y Shang Tsun y sólo podrás hacerlo si juegas con otro compañero.

Uno de los 2 debe elegir a Mileena o Shang Tsung. Pero si eliges a Shang Tsung debes transformarte en Mileena dejando presionado el botón de golpe por 2 segundos.

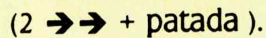
Ambos deben dirigirse a una esquina y Mileena debe quedar pegada a la orilla.

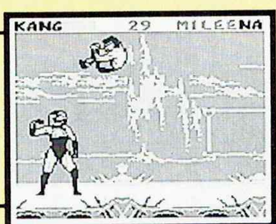


El jugador que no sea Mileena (o Shang Tsung transformado en Mileena) debe conectarle un Upper Cut a la distancia que se ve y brincar inmediatamente hacia ella.

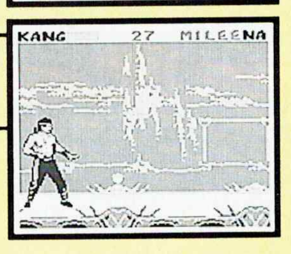


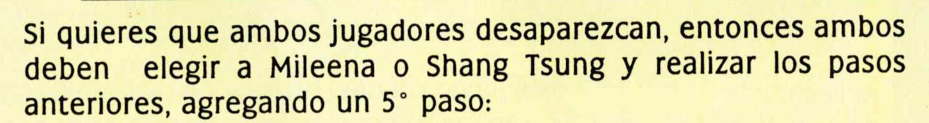
Mientras Mileena está en el suelo, aquel que la controle debe ejecutar el Drop Kick justo cuando se levante


(2 ➔➔ + patada).

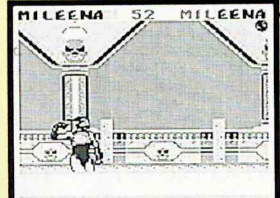


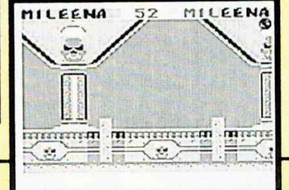
Si lo hiciste correctamente desaparecerá Mileena y ahora tendrás que intentar eliminarla a ciegas.





Si quieres que ambos jugadores desaparezcan, entonces ambos deben elegir a Mileena o Shang Tsung y realizar los pasos anteriores, agregando un 5° paso:





5. El jugador que haya conectado el Upper Cut debe realizar el Drop Kick después de haber desaparecido el 1er. jugador. Si eres Shang Tsung conviértete en Mileena y ejecuta el movimiento (2 ➔➔ + patada).
Ahora ambos estarán invisibles.



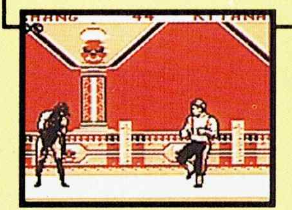
Si ejecutas varias veces el Drop Kick después de haber desaparecido llegará un momento en el que aparecerás de nuevo y puede que salgas en una posición rara. Si no, sigue ejecutando el Drop Kick hasta que salgas como indica la foto.

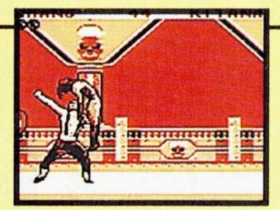


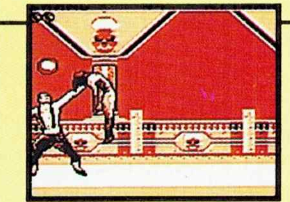
He aquí más fatalities raros:

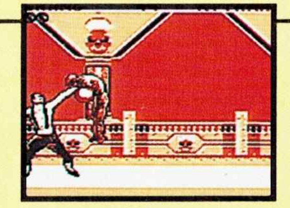
Elige a Shang Tsung y elimina a tu oponente en 2 rounds. Cuando salga Finish Him, él debe estar en la esquina (no importa de qué lado), y tú a la distancia que indica la primer foto.

Brinca hacia él y realiza el fatality (defensa, ↑, ↓, golpe) de manera que caigas del otro lado de tu oponente. Si lo hiciste bien se verá como abajo.



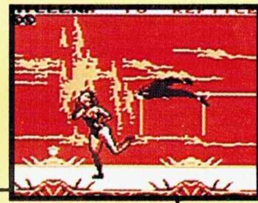






Elige a Mileena y vence a tu contrincante. Ponte a la misma distancia que en el truco anterior y brinca hacia tu enemigo marcando Fatality (Patada por 2 segundos). Suelta el botón de patada cuando te hayas pasado sobre él y algo curioso pasará.

Así es como queda normalmente.



Si sueltas el botón en el aire, se verá igual pero flotando.



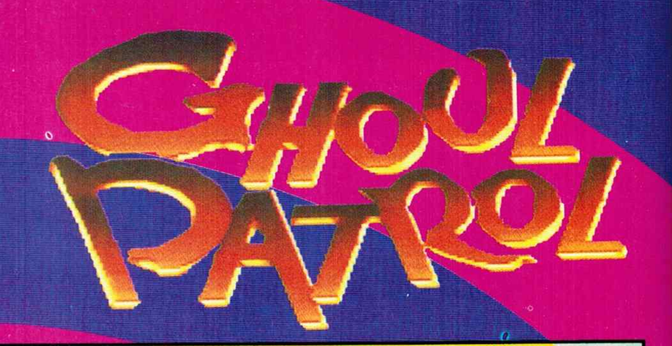


Cuando estés jugando solo y la máquina te haya ganado 2 rounds presiona ↓, B,A,R al mismo tiempo justo cuando salga "Finish Him" en la pantalla, así te harán fatality en vez de eliminarte con un Upper-cut.



NOTA: Cuando hayas perdido, debe de haber (entre el oponente y tú) la distancia normal para realizar el Finish Move, es decir, Jax debe estar pegado a ti, Kung Lao a media distancia, etc.





Una vez más Zeke y Julie han vuelto en esta secuela de Zombies Ate My Neighbors programada por Lucas Arts, sólo que ahora JVC es el licenciatario de este juego de 8 megas de memoria.
Al haber sido programado por Lucas Arts, el juego conserva las mismas características que el anterior, cambiando algunas cosas, como los gráficos que ahora tienen otro estilo.

Todo empieza en una exhibición acerca de fantasmas donde Zeke y Julie se encontraban. De pronto se encuentran con un libro el cual contenía entre otras cosas las palabras mágicas para desencadenar una terrible tragedia. Zeke decide pronunciarlas y algo terrible sucede ya que las fuerzas demoniacas han vuelto para conquistar al mundo.



Para remediar el mal hecho tendrás que rescatar a todas las víctimas de las fechorías de los monstruos y demonios que andan sueltos (y no del estómago) por la ciudad. Al igual que en Zombies Ate My Neighbors tendrás que apurarte a salvar a la gente antes que algún ser malvado los elimine.



Así que te puedes convertir en mi ¿eh?, Ahora verás.



Para hacer más fácil tu tarea cuentas con la opción de 2 jugadores y con nuevos poderes y armas entre los cuales está uno que te convierte en la muerte. Este poder realmente es útil ya que mientras estés bajo sus efectos no te bajarán energía y podrás vencer fácilmente a cualquier fantasma, inclusive a los jefes que aparecen cada 5 escenas; también podrás destruir paredes que estén cuarteadas y abrir puertas sin tener que usar llaves. Pero no eres el único que puede hacer este truco, así que ten cuidado.



Prepárate para un duelo a muerte.

La acción se desarrolla en diferentes partes del mundo y con una gran variedad de enemigos que van desde los más débiles (como los ojos) hasta los más fuertes y mañosos (como las calaveras Samurai) por lo que tendrás que tener mucho cuidado.



Ten cuidado con estos Samurais, ya que son muy fuertes y rápidos.





En tu camino te encontrarás con muchas armas y posiciones, (algunas de ellas escondidas en los cajones de algunos muebles), las cuales tendrás que utilizar en los momentos más difíciles, o cuando te enfrentes a los gigantescos enemigos a los que tendrás que vencer con muchos disparos como es costumbre. Después de eliminar a los jefes, te darán un password con el que podrás continuar después, pero desafortunadamente no te guarda los items que llevabas.



Para que no se te complique tanto tu búsqueda, podrás avanzar por el camino que te llevará a rescatar a las personas siguiendo los gritos de ayuda, pero tendrás que apurarte ya que los fantasmas podrán eliminarlos. Al rescatar a todos tendrás que llegar a la salida para seguir avanzando.



Después de eliminar a los jefes podrás rescatar a más gente.











Ten cuidado al ir por el borde de los edificios, un descuido sería fatal.

En esta primera parte del juego la acción se desarrolla primeramente en la librería para pasar después a la calle y a los apartamentos de la ciudad. Aquí encontrarás muchos items que te servirán más adelante. (Claro, si antes no apagas el juego ya que el password no te graba lo que tenías).

Aquí el enemigo es un gran robot policía que te disparará sin piedad y se dejará caer con todo el peso de la ley sobre ti.

Después de haber recorrido las calles de tu ciudad te diriges a Japón donde las cosas se ponen un poco más difíciles ya que los enemigos son muy perruchos y difíciles de eliminar. Afortunadamente este nivel está formado por 2 partes a diferencia del anterior.

Y para un nivel como Japón, el jefe es nada menos que un gigantesco Samurai al que le sobran las armas, ya que te lanzará estrellas, ninjas te atacarán con su sable eso sin contar con que es muy escurridizo.







Es recomendable que uses tu poder de la muerte aquí.







Posteriormente, tu aventura continúa en un antiguo barco pirata donde no sólo tendrás que cuidarte de algunos piratas testarudos y de los barriles que salen rodando, también hay que cuidarse de los tiburones que acechan en el mar esperando a que te acerques para atacarte.

Y no se podía esperar otra cosa que un desalmado pirata como jefe de este nivel que te atacará con su garfio y su pistola por lo que tendrás que guardar tu distancia.

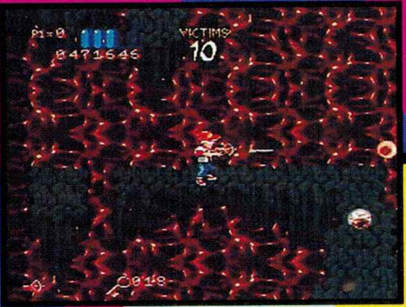
Si pensabas que las cosas se estaban complicando, prepárate a sufrir más ya que continuarás tu búsqueda en un castillo embrujado donde al principio parecerá fácil la situación, pero espera a que llegues a la 2a. parte ya que aquí necesitas avanzar por plataformas cuidando de no dar un paso en falso. Además de que el suelo estará lleno de picos que suben y bajan y las paredes con lanzas que te harán difícil tu camino.

Y por que no un gigantesco caballero de la edad media para cuidar este castillo que, además de dispararte bolas de fuego se irá contra ti con su poderosa lanza.





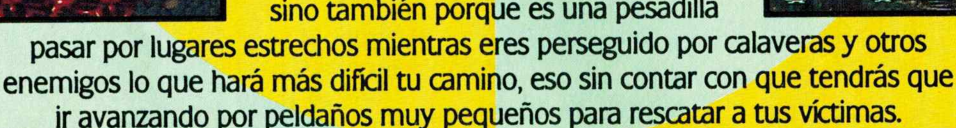




Trata de guardar una de las pócimas que te convierten en la muerte, para este nivel.



Por fin hemos llegado al último nivel que hace recordar mucho al infierno, no sólo porque hay fuego y lava por todos lados, sino también porque es una pesadilla

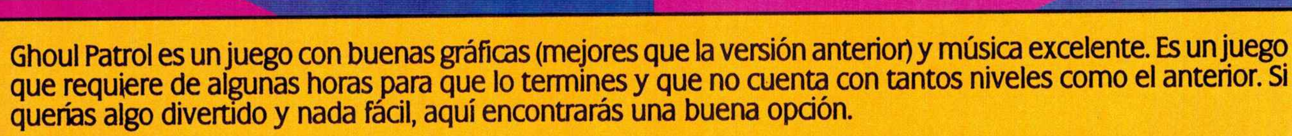


pasar por lugares estrechos mientras eres perseguido por calaveras y otros enemigos lo que hará más difícil tu camino, eso sin contar con que tendrás que ir avanzando por peldaños muy pequeños para rescatar a tus víctimas.

Y como era de esperarse, aquí es donde entra el último jefe que como puedes ver es un ser muy agradable y querrá divertirse contigo un rato.

¡Sonría por favor!





Ghoul Patrol es un juego con buenas gráficas (mejores que la versión anterior) y música excelente. Es un juego que requiere de algunas horas para que lo termines y que no cuenta con tantos niveles como el anterior. Si querías algo divertido y nada fácil, aquí encontrarás una buena opción.



CLUB
Nintendo®

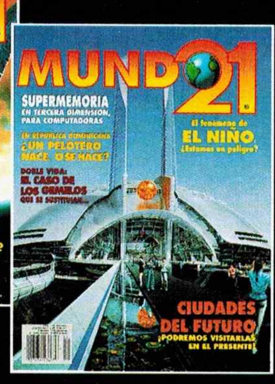


LOONEY TUNES
MORTAL KOMBAT
SPIDERMAN
KONAMI
TAITO
LETHAL ENFORCERS
CLUB NINTENDO
Nintendo
RYU
SAMUS BACK!!
Coming Soon
ZELDA
NBA JAM
STAR WARS

MUNDO 21

ACÉRQUESE MÁS AL MUNDO DEL MAÑANA...





¡Ahora en su nuevo tamaño!
¡COMPRELA YA!

leyendo MUNDO 21,
la única revista que tiene visión de futuro.
Descubrimientos científicos...
Avances tecnológicos...
Perspectivas futuras de la ecología,
la fauna y la flora mundial...
Genética... Computación... Arqueología...
Y mucho más.



EL MUNDO DEL MAÑANA YA ESTA AQUI

INFORMACION SUPERNESESARIA



Hurricanes es un equipo muy famoso de su liga, es por eso que su equipo rival "Los Garkos Gorgons" los han retado a un encuentro amistoso que se llevará a cabo en la isla de los Gorkos... pero hay un ligero inconveniente, ya que una regla especial que salió de quién sabe dónde dice que el equipo que no se presente perderá y el otro será declarado el mejor, así que ahí ya hay un grave problema pues el camino hacia la Isla Gorkos está lleno de rivales que harán todo por no dejarte pasar.

Hurricanes es un juego de U.S. Gold (desarrollado por Probe) basado en unos personajes de animación que pasan por la T.V. Americana...o pasaban pues el juego tuvo demasiado tiempo de desarrollo.



Este es un juego de "Side Scrolling" donde los héroes son los dos futbolistas más destacados del equipo; su misión, como dijimos, es avanzar por la gran cantidad de escenas que tiene este juego teniendo como única arma su agilidad y su balón (suena raro pero es cierto).



Estos futbolistas tienen diferentes modos de ataque con el balón; los dos más simples son tiros directos y bombeados. Después de alcanzar una prudente distancia, el balón regresará a sus pies como si lo tuvieran amarrado.





Además de este par de tiros tienes uno extra que es cuando "dominas" el balón, (dejando el botón Y presionado), con esto tú comenzarás a acumular energía que se verá en tu barra de vitalidad, entre más energía acumules será más potente el tiro.

Un punto importante es que al avanzar cuides tu balón pues si te acercas demasiado o disparas en contra de algo con picos o espinas tu balón se ponchará y así te quedarás desarmado por algunos segundos mientras obtienes uno de repuesto.



Avance con L ó R



Avance con el control

El dominio sobre el personaje es algo raro y un poco complejo pues si él está parado y de repente avanzas con el control lo harás al principio caminando y ya después correrás; para evitar esto podrás presionar los botones L ó R con los que inmediatamente corres, lo cual verás que es muy útil en escenas avanzadas.



Como en todo buen juego de Side Scrolling tú hallarás varios items; algunos te recuperarán energía. Las banderas sirven como medias metas pero hay 2 que tendrás que buscar mucho y que son los zapatos y las pelotas de acero; los zapatos te darán diferentes habilidades dependiendo de su color (velocidad, alcance, mayor altura en saltos) mientras que las pelotas de acero te darán mayor potencia y otras funciones extras.







El juego se desarrolla en varias escenas que te podrás dar cuenta están divididas en zonas; por ejemplo la primer zona es Hispanola, aquí tendrás que pasar por escenas como Hispanola Island, Hispanola Lagoon, Hispanola Airport e Hispanola Jungle; en cada una de estas escenas te encontrarás con diferentes clases de enemigos, ya sean animales salvajes típicos de la región o a los mismísimos Garkos, por cierto, para poder avanzar a la siguiente escena te vas a enfrentar a Garkos con cuernos, o algunos que te arrojarán agua o a otros que se esconderán detrás de rejas por lo que tendrás que usar tu ingenio para hacerles frente.









Conforme vayas avanzando las cosas se irán poniendo más difíciles (una recomendación: no pongas este juego en dificultad Easy pues no le podrás conocer todas las escenas), tu destino final es la Isla de los Garkos y para llegar ahí tendrás que pasar diferentes áreas como templos mayas, estaciones de ferrocarril y minas, además de los casi reglamentarios Bonus Stages.





El juego de Hurricanes es un concepto chistoso pero para desgracia del juego no fue muy bien desarrollado por Probe quien ha hecho mejores trabajos; la movilidad es bastante rara y la dificultad es alta; un gran punto en contra de este juego para nuestro mercado es que la caricatura no fue reconocida aquí por lo que seguramente el nombre no signifique nada para ti.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Por Playmates la marca que se dio a conocer con el singular juego de Earthworm Jim.

MOVIMIENTOS BASICOS

B	A	Y	X
Patada Débil	Patada Fuerte	Golpe Débil	Golpe Fuerte

Power Attack
(si conectas este ataque el oponente cae en el otro plano, también lo puedes ejecutar presionando X+A)

Cambio de Plano
(también lo puedes ejecutar presionando X+B)



Presionando dos veces hacia atrás rápidamente das un salto que esquiva los ataques.

Pero si quieres esquivar un ataque y además atacar presiona.
Izq.-Der.- + Y

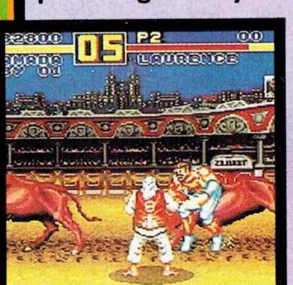


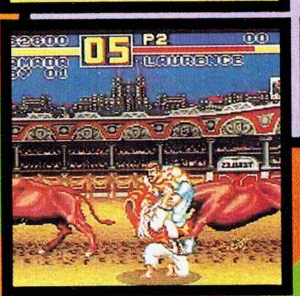


MOVIMIENTOS*

Esto sólo funciona en la versión japonesa programada por Monolith.

Todos los movimientos que tienen un asterisco hay otra forma de ejecutarlos que es mantener presionado el botón A por 5 segundos y al soltarlo es como si marcaras el poder, claro que el que salió más beneficiado fue Jubei Yamada ya que te agarra sin importar en qué lugar de la pantalla estés; esto se presta para hacer algunos bugs curiosos.







DESESPERACION

Todos los movimientos que estan en cuadros rojos sólo los puedes ejecutar cuando tu energía es baja y parpadea en rojo.

COMBOS

Ahora ya cuentas con una movilidad que se presta para poder ejecutar combos.









MODOS DE JUEGO

GAME PLAY



Aquí puedes seleccionar a cualquiera de los 16 peleadores y a tu oponente de entre 10, ya que no puedes enfrentarte a los jefes desde el comienzo para así pelear contra todos.



VS. PLAY



Y para las típicas retas, lo mejor es esta opción ya que después de cada pelea de dos jugadores puedes escoger nuevamente personaje.



LICENSE PLAY



Esta opción es un buen reto ya que tienes 3 minutos para eliminar al mayor número de contrincantes que puedas, el orden es al azar y por tu energía ¡no te preocupes! ya que es ilimitada.



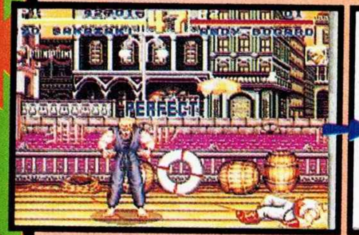
RYO SAKAZAKI

Este truco sale en la versión Japonesa y seguramente funciona en la versión Americana.

Para enfrentarte a este personaje tienes que terminar el juego en el modo de Game Play venciendo a todos tus oponentes en 2 rounds. Hay dos formas de hacerlo fácilmente:

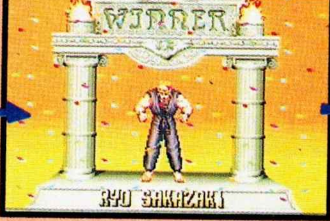
1.-Cuando pierdas un round déjate ganar el siguiente y le continúas nuevamente para intentar vencer al contrincante en 2 rounds. Lo que es indispensable para enfrentarte a Ryo es ganar en dos rounds sin importar las veces que continúes.

2.-Aún más fácil reta en tu segundo control y elimínalo; repite esto con todos los peleadores menos con los últimos jefes.



挑戦者 現る!

THE CHALLENGER





Así después de terminar el juego te enfrentas a Ryo en su propio stage, donde verás varios personajes de Art of Fighting.

TAKARA

Pero si quieres jugar con Ryo Sakazaki tienes que ejecutar la siguiente secuencia mientras está el logotipo de Takara (que aparece cuando comienza el juego o lo reseteas).



↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + X







ESTOS SON LOS PERSONAJES

ANDY BOGARD

ESTILO DE PELEA: Koppo (una técnica para compensar su pequeño cuerpo)
ORIGEN: Estados Unidos
FECHA DE NACIMIENTO: 16 de agosto de 1972
ESTATURA: 171 cm.
PESO: 69 Kg.
COMIDA PREFERIDA: El espaghetti al Natto (Natto es un alimento japonés: Soya fermentada)
SU TESORO: Una foto de su época de adiestramiento.







↙ → + Y(X)







← ↘ → + Y(X)



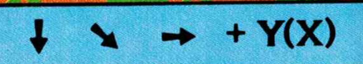


AGARRE
Mientras estes pegado al oponente presiona
(←) → + X

TERRY BOGARD

ESTILO DE PELEA: Artes Marciales
ORIGEN: Estados Unidos
FECHA DE NACIMIENTO: 15 de marzo de 1971
ESTATURA: 182 cm.
PESO: 77 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Fast Food
SU TESORO: Los guantes de boxeo recuerdo de un difunto (¿de su papá?)





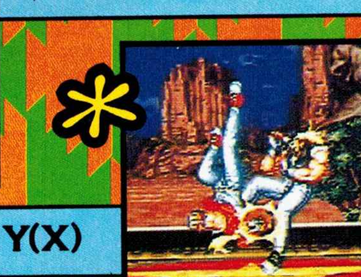




↓ ↙ ← + Y(X)







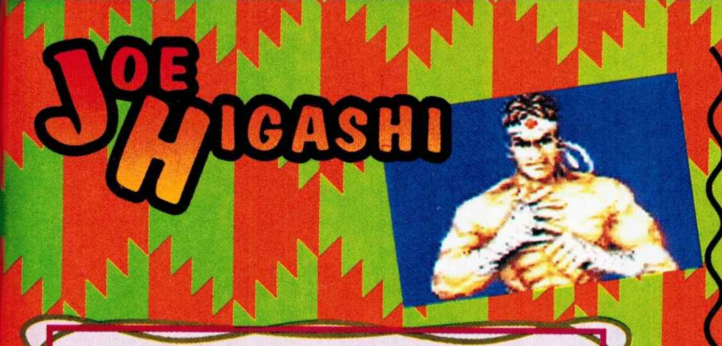




↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + XB



AGARRE
Mientras estes pegado al oponente presiona
(←) → + X

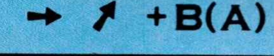


ESTILO DE PELEA: Mue Tai (Arte Marcial de Tailandia. Boxeo que permite atacar con los pies)
ORIGEN: Japón
FECHA DE NACIMIENTO: 29 de marzo de 1972
ESTATURA: 180 cm.
PESO: 72 Kg.
COMIDA PREFERIDA: El Cocodrilo Frito
SU TESORO: La cinta en su cabeza
TIPO DE SANGRE: AB

← ↙ ↓ ↘ → + Y(X)

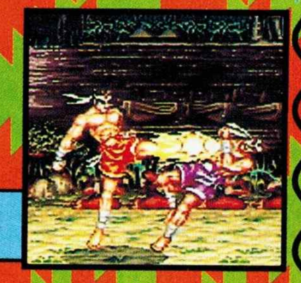






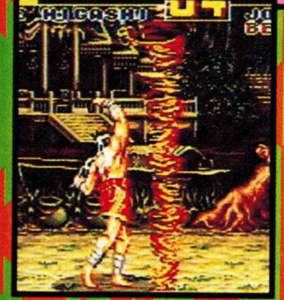
Presiona rápidamente **Y** ó **X**











AGARRES
Mientras estes pegado al oponente presiona
(←) → + X
(←) → + A



ESTILO DE PELEA: Judo
ORIGEN: Japón
FECHA DE NACIMIENTO: 7 de julio de 1922
ESTATURA: 156 cm.
PESO: 50 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Onsen Tamago (Huevo pasado por agua estilo japonés. Tradicionalmente lo hacen en Onsen: aguas termales. Tamago quiere decir Huevo)
SU TESORO: Su chaleco
TIPO DE SANGRE: A



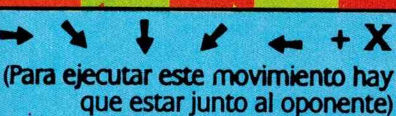




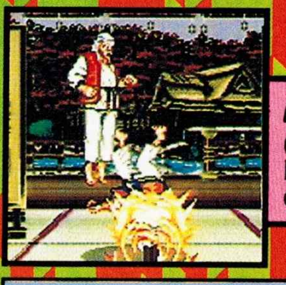


← → + Y(X)
(Para ejecutar este movimiento hay que estar junto al oponente)









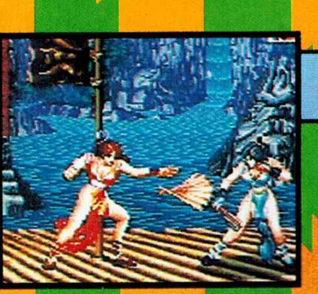
↙ ↓ ↘ + XB
(Para ejecutar este movimiento hay que estar junto al oponente)

AGARRES
Mientras estes pegado al oponente presiona
→ + X
↗ + X   → + A
↘ + X   ← + A
Y si los dos están en el aire sólo presiona **A**

Mai Shiranui



ESTILO DE PELEA: Nin-Jyutsu (técnicas de Ninja)
ORIGEN: Japón
FECHA DE NACIMIENTO: 1 de enero de 1974
ESTATURA: 164 cm.
PESO: 50 Kg.
COMIDA PREFERIDA: O-Zoni (tipo de sopa japonesa especialmente preparada para el año nuevo, generalmente con Mochi: Pastel de arroz)
SU TESORO: Horquilla de adorno
TIPO DE SANGRE: B



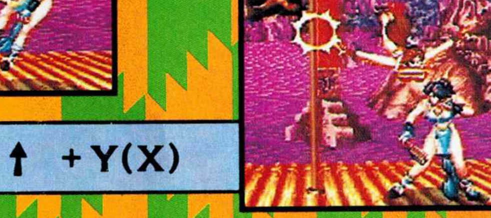
















→ ↙ → + XB

AGARRES

Mientras estes pegado al oponente presiona

(←) → + X

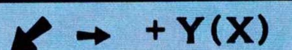
Y si los dos están en el aire sólo presiona **A**

Big Bear



ESTILO DE PELEA: Lucha Libre
ORIGEN: Australia
FECHA DE NACIMIENTO: 3 de mayo de ?
ESTATURA: 202 cm.
PESO: 210 Kg.
COMIDA PREFERIDA: La carne asada
SU TESORO: Su colección de máscaras
TIPO DE SANGRE: O



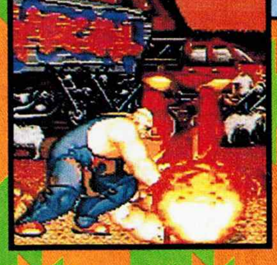




Mantén presionado **A** por 8 segundos aproximadamente



(Para ejecutar este movimiento no puedes estar a más de un cuerpo de distancia)





→ ↘ ↓ ↙ → + XB

AGARRES

Mientras estes pegado al oponente presiona

→ + X ↘ + X
← + X ↘ + A
(←) → + A



ESTILO DE PELEA: Tai-Kyoku-Ken (Tai-Chi)
ORIGEN: China
FECHA DE NACIMIENTO: 14 de abril de 1924
ESTATURA: 163 cm.
PESO: 46 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Cha-Tamago (Cha: Té color café, Tamago: Huevo)
SU TESORO: Sus alumnos
TIPO DE SANGRE: A







↙ ↗ + Y(X)

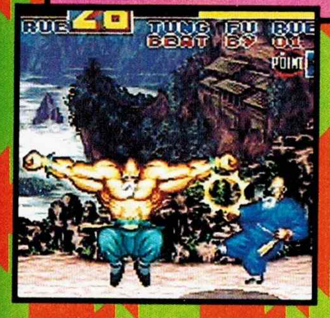


Presiona rápidamente X

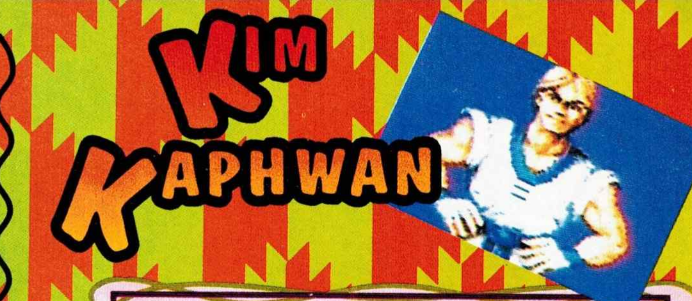


↙ ↗ + B(A)





AGARRE
Mientras estes pegado al oponente presiona
(←) → + X

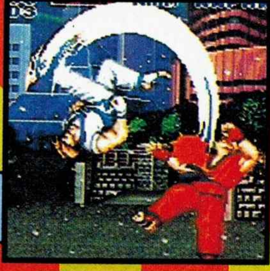


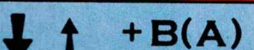
ESTILO DE PELEA: Tekwondo (Un tipo de arte marcial tradicional de Korea)
ORIGEN: Korea
FECHA DE NACIMIENTO: 21 de diciembre de 1964
ESTATURA: 176 cm.
PESO: 78 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Ikafe (comida koreana)
SU TESORO: Sus dos hijos
TIPO DE SANGRE: A

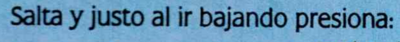












↓ + B(A)







AGARRE
Mientras estés pegado al oponente presiona
(←) → + X

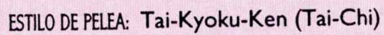


Al parecer en Japón Takara se equivocó al escoger a Monolith para programar este juego en especial, pero en América tuvimos la suerte de que Playmates retocó el juego para mejorar en movilidad que es lo más importante en este tipo de juegos.



CHENG SINZAN





ESTILO DE PELEA: Tai-Kyoku-Ken (Tai-Chi)
ORIGEN: Taiwan
FECHA DE NACIMIENTO: 10 de agosto de 1952
ESTATURA: 160 cm.
PESO: 100 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Ramen (Sopa de fideo)
SU TESORO: El dinero
TIPO DE SANGRE: O





↓ ↘ → + Y(X)



← → + B(A)





↓ ↑ + Y(X)

↙ ↓ ↘ + XB



AGARRES

Mientras estes pegado al oponente presiona

(←) → + X   (←) → + A

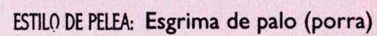
NOTA

Todos los movimientos te los marcamos para cuando el oponente esta a la derecha.

Los movimientos que estan entre parentesis son opcionales.

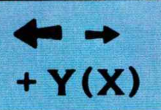
Las flechas gruesas (➡) indican que tienes que mantener el control por 1 segundo aproximadamente.

BILLY KANE

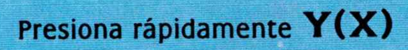


ESTILO DE PELEA: Esgrima de palo (porra)
ORIGEN: Inglaterra
FECHA DE NACIMIENTO: 25 de diciembre de 1966
ESTATURA: 179 cm.
PESO: 77 Kg.
COMIDA PREFERIDA: El Platillo con huevos
SU TESORO: Su hermana

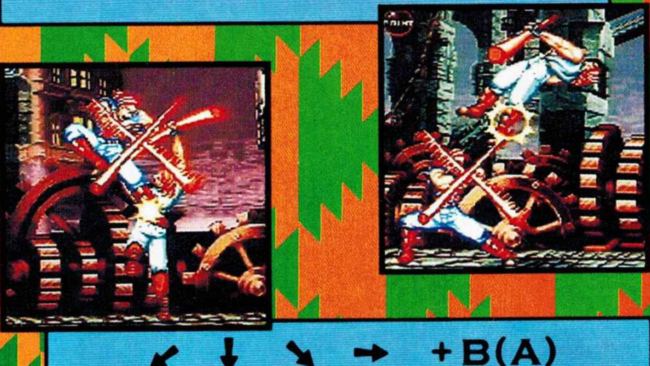




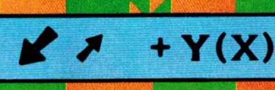
← → + Y(X)



Presiona rápidamente Y(X)



↙ ↓ ↘ → + B(A)



↙ ↗ + Y(X)





↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + YX

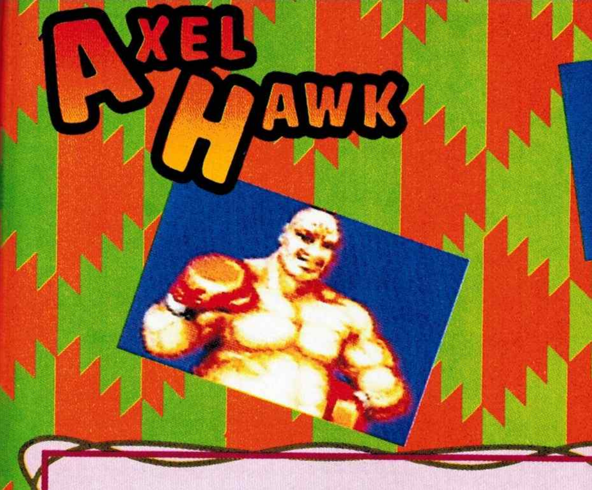
AGARRES

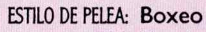
Mientras estes pegado al oponente presiona

(←) → + X

(←) → + A

AXEL HAWK

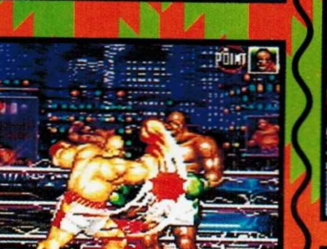




ESTILO DE PELEA: Boxeo
ORIGEN: Estados Unidos
FECHA DE NACIMIENTO: 13 de junio de 1954
ESTATURA: 196 cm.
PESO: 125 Kg.
COMIDA PREFERIDA: La Sandia
SU TESORO: Su madre



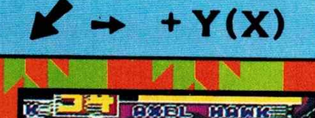


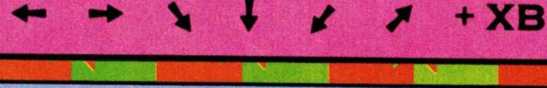












AGARRES

Mientras estes pegado al oponente presiona

→ + A ← + A

↗ + A

DUCK KING

ESTILO DE PELEA: Lucha estilo baile (Dance)
ORIGEN: Estados Unidos
FECHA DE NACIMIENTO: 2 de febrero de 1967
ESTATURA: 179 cm.
PESO: 62 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Maíz a la mantequilla
SU TESORO: Pi-Chan (su mascota)
TIPO DE SANGRE: B

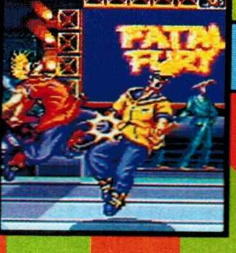












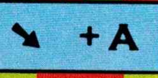














(Aquí es recomendable ejecutarlo muy rápido o al caer de un salto de tal manera que termines de ejecutarlo al tocar el suelo; además may que estar junto al oponente)



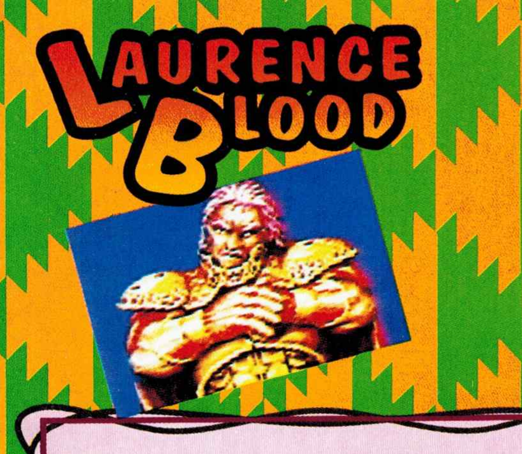
AGARRES

Mientras estes pegado al oponente presiona

(←) → + X

Y si los dos están en el aire sólo presiona X

Laurence Blood

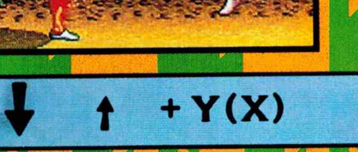


ESTILO DE PELEA: La Tauromaquia
ORIGEN: España
FECHA DE NACIMIENTO: 4 de septiembre de 1960
ESTATURA: 195 cm.
PESO: 95 Kg.
COMIDA PREFERIDA: El guisado de Toro
SU TESORO: El honor

← ↙ ↓ ↘ → + Y(X)









← → + B(A)



*

(Para conectar este ataque hay que estar cerca del oponente)

↘ ← ↙ ↓ ↘ → ↙ → + BA

AGARRES

Mientras estes pegado al oponente presiona

(←) → + X

(←) → + A

Y si los dos estan en el aire sólo presiona **X**

Geese Howard

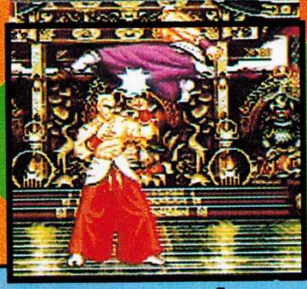
ESTILO DE PELEA: Artes Marciales Antigüos
ORIGEN: Estados Unidos
FECHA DE NACIMIENTO: 21 de enero de 1953
ESTATURA: 183 cm.
PESO: 82 Kg.
COMIDA PREFERIDA: La carne asada (roja)
SU TESORO: El mismo













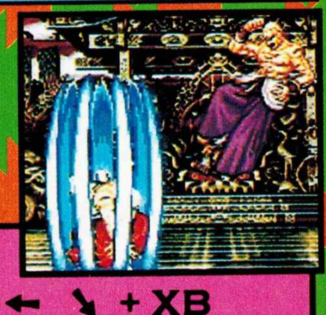
← ↙ ↓ ↘ → ↗ + BA

(Este movimiento lo tienes que marcar cuando quieras bloquear un ataque y así agarrar al oponente. Utiliza B para ataques por arriba y A para ataques al estómago)



Salta y al ir bajando marca
↓ ↙ ← + Y(X)

*



↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + XB

AGARRES

Mientras estes pegado al oponente presiona

(←) → + X

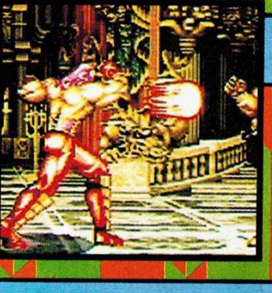


(←) → + A



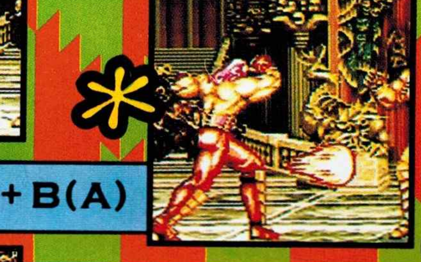
W. KRAUSER

ESTILO DE PELEA: Artes Marciales Integradas
ORIGEN: Aleman
FECHA DE NACIMIENTO: Desconocida
ESTATURA: 200 cm.
PESO: 145 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Todo
SU TESORO: La caballerosidad
TIPO DE SANGRE: A





↓ ↙ ← + Y(X)



↓ ↙ ← + B(A)





↓ ↘ → + B(A)



← ↗ + YX

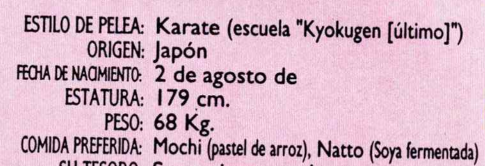




← ↙ ↓ ↘ → ↗ + Y(X)
(Este movimiento lo tienes que marcar cuando quieras bloquear un ataque y así agarrar al oponente)

AGARRES
Mientras estes pegado al oponente presiona
(←) → + X ↘ + X
(←) → + A

RYO SAKAZAKI



ESTILO DE PELEA: Karate (escuela "Kyokugen [último]")
ORIGEN: Japón
FECHA DE NACIMIENTO: 2 de agosto de
ESTATURA: 179 cm.
PESO: 68 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Mochi (pastel de arroz), Natto (Soya fermentada)
SU TESORO: Sus amigos y su hermana
TIPO DE SANGRE: O





↓ ↘ → + Y(X)



↙ ↗ + B(A)







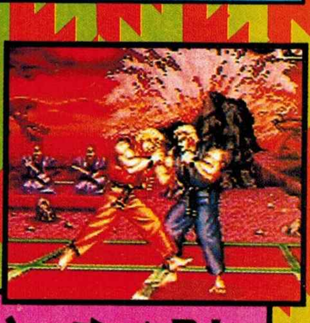
→ ↓ ↘ + Y(X)



Presiona rápidamente X

→ ← ↙ ↓ ↘ → + X





↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + BA

AGARRES
Mientras estes pegado al oponente presiona
(←) → + X

Cruis'n USA



Normalmente tienes la opción de seleccionar 10 pistas individuales o atravesar todo U.S.A. pero ahora te damos los trucos para seleccionar 3 pistas más.









Mantén presionados los botones **"view 1 lo rider" "view 3 sky hi"** Así la pista de "Beverly Hills" cambia por "Indiana"



Mantén presionados los botones **"view 1 lo rider" "view 2 cruis'n"** Así la pista de "U.S. 101" Cambia por "Golden Gate Park"

Mantén presionados los botones **"view 2 cruis'n" "view 3 sky hi"** Así la pista "Grand Canyon" cambia por "San Francisco"

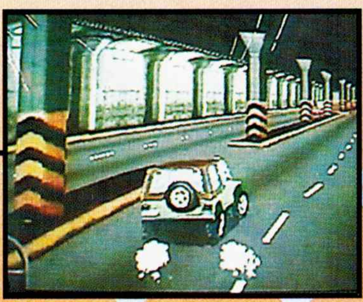




Ahora pasaremos con los autos. El juego te da a escoger 4 diferentes autos, bueno Qué te parece si cambias tres?. Sólo mantén oprimido el botón **"view 1 lo rider" o "view 2 cruis'n"** para cambiar los tres primeros.





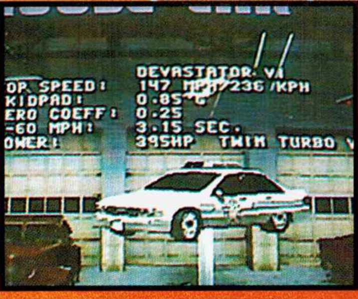


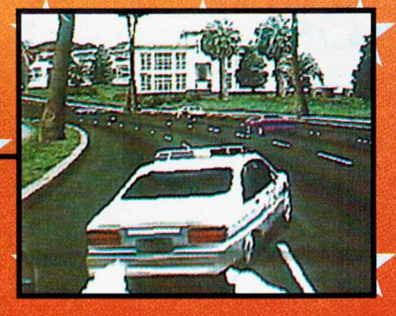










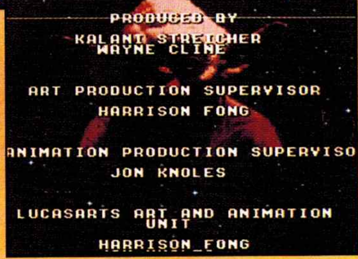


Clave para ver el Staff

Acabar todos los niveles en este juego puede ser muy difícil, en especial pelear contra Darth Vader, por lo mismo muchos jugadores no podían ver los créditos finales.... hasta ahora. Si tú entras con el siguiente código mientras estás en la pantalla de selección de juego podrás ver todos los créditos sin terminarlo, tan pronto como aparezca la pantalla presiona esta secuencia: A,B,A,B,A,B,A y B, si tú introdujiste el código correctamente el Staff comenzará a correr.



En esta pantalla introduce el siguiente código: A,B,A,B,A,B,A y B.



Bombas Térmicas Ilimitadas

Este código es perfecto para aquellos jugadores que tienen problemas con este juego; cuando aparezca la pantalla de selección de juego presiona rápidamente la siguiente secuencia: A,X,B,X,X,A e Y; si lo hiciste bien oirás la voz de Darth Vader que dirá "Impressive" entonces presiona Start para comenzar tu juego; Una vez que estés jugando podrás usar las Bombas Térmicas las veces que quieras, si te equivocaste al intentar introducir este código deberás apagar tu SNES antes de volver a intentarlo.



En esta pantalla introduce éste código: A,X,B,X,X,A,Y y Start al oír la voz de Vader.



Ahora podrás usar las Bombas Térmicas cuando quieras.

Pelea contra Darth Vader

Después de pasar todas las escenas tú podrás obtener un password para pelear contra Darth Vader, pero también podrás luchar directamente contra él con este código: En la pantalla de selección de juego presiona rápidamente la siguiente secuencia: A,X,B,A,Y,X,B,A,A,X,B,B,Y,X; si el código lo introdujiste de manera correcta la pantalla se obscurecerá y el juego comenzará automáticamente en la última escena; recuerda usar tus poderes de la fuerza para acabar con Darth Vader.



Usa el código AXBAYXBAAXBBYX en esta pantalla.

Si el código fue bien ejecutado la máquina te mandará automáticamente a pelear contra Darth Vader.

La Fuerza

Normalmente tú debes encontrar todos los poderes de Jedi a lo largo del camino. Pero si usas este código antes de empezar a jugar podrás comenzar tu juego con todos los poderes Jedi. En la pantalla de selección de juego rápidamente introduce esta secuencia: X,B,B,Y,X,A,A y X, si fue correctamente introducido el código presiona Start para comenzar a jugar. Para usar los poderes Jedi sólo debes presionar Select y con los botones L y R podrás seleccionar cualquiera de ellos y lo activarás con el botón X.



En esta pantalla introduce la secuencia X,B,B,Y,X,A,A y X; si fue correcto oirás la voz de Darth Vader.



Ahora podrás usar los poderes del Jedi desde el principio del juego.

Los GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

DONKEY KONG COUNTRY

1



¿Quién iba a decirlo? ¡101% para completar este juego!, ésta es otra de las muestras de que todo se puede esperar de Nintendo, así como que este juego siga clavado en el primer lugar de popularidad.

EARTH WORM JIM

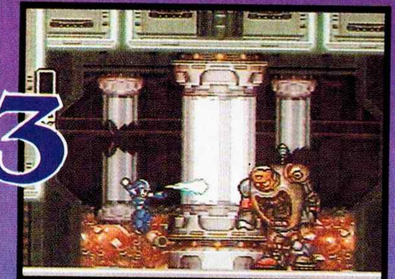
2



El año pasado la competencia estuvo muy reñida ya que hubo una gran cantidad de excelentes juegos como EWJ que después de un mes de lucha se logra colar al segundo lugar de popularidad, haber como le va en los próximos meses.

MEGA MAN X 2

3



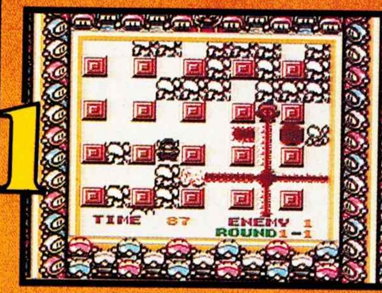
Aunque este es un juego excelente nunca tuvo la oportunidad de llegar al primer lugar de esta lista, pero cuando uno ve los juegos contra los que competía, entiende porque. Ahora en este mes comienza su inevitable descenso.

4.-NBA JAM TOURNAMENT EDITION
5.-SAMURAI SHODOWN
6.-MORTAL KOMBAT II
7.-THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN
8.-X-MEN
9.-ANIMANIACS
10.-DEMON'S CREST

GAME BOY

WARIO'S BLAST

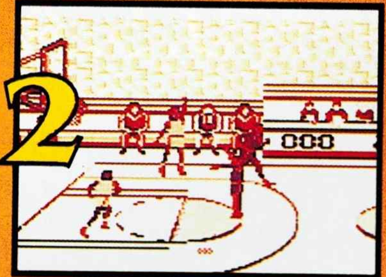
1



Esto sí qué está raro: Wario, el enemigo de Mario, ha logrado entrar a la tierra de Bomberman y ahí ha comenzado a hacer una serie de destrozos, sólo Bomberman será capaz de detenerlo en esta extraña versión de Bomberman para G.B.

NBA JAM

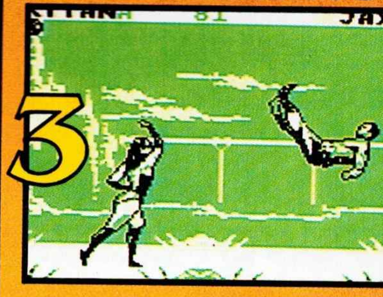
2



Aunque no haya sido desarrollado por el mismo equipo que hizo las versiones de SNES y sólo sea para un solo jugador NBA Jam de G.B. es una buena conversión en cuanto a movilidad, dificultad y diversión. Al parecer Acclaim ya está poniendo más cuidado en la calidad de sus licencias.

MORTAL KOMBAT II

3

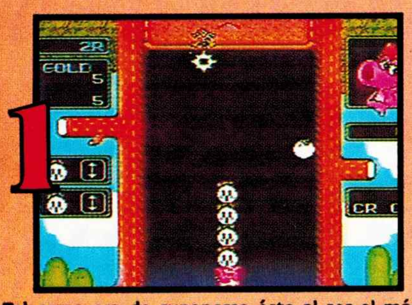


Este juego se niega a dejar las listas de popularidad, a pesar de tener mucho tiempo en ellas, quizá para el siguiente mes este juego haya dejado los 3 primeros lugares; pero el tiempo que estuvo lo lleva inevitablemente a la categoría de los clásicos.

4.-TINY TOON WACKY SPORTS
5.-CONTRA -THE ALIEN WARS-
6.-MEGA MAN V
7.-WWF RAW
8.-USHRA MONSTER TRUCK WARS
9.-DONKEY KONG
10.-THE PAGE MASTER

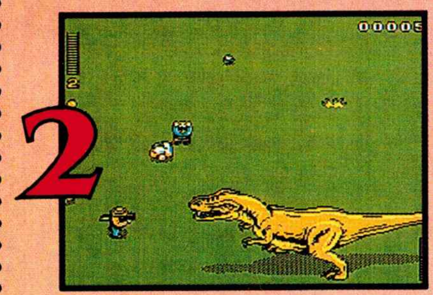
NES

1. WARIO´S WOODS



Tal como era de suponerse éste al ser el más nuevo juego para NES se encuentra en la primera posición pero se ve fuertemente amenazado por los juegos clásicos de este legendario sistema.

2. JURASSIC PARK



Por extraños motivos (¿quizá por la salida de la secuela para SNES?) Jurassic Park retoma la segunda posición en la lista de los juegos favoritos para NES aunque esto sea seguramente sólo por este mes.

3. MEGA MAN 6

Otro juego que retoma viejas glorias en esta lista es el Mega Man 6, el cual fue el último juego de este personaje para el sistema de los 8 bit pues su siguiente secuela saldrá para el SNES en los próximos meses.

4.- SUPER MARIO BROS. 3
5.- MIGHTY FINAL FIGHT
6.- T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
7.- TETRIS 2
8.- KIRBY'S ADVENTURE
9.- THE LEGEND OF ZELDA
10.- CASTLEVANIA III
11.- BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON-THE ULTIMATE TEAM-

LOS GRANDES DE U.S.A.

1.- DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NINTENDO - NINTENDO
2.- THE LION KING
SUPER NINTENDO - VIRGIN
3.- FINAL FANTASY III
SUPER NINTENDO - SQUARESOFT
4.- JOHN MADDEN NFL FOOTBALL '95
SUPER NINTENDO - ELECTRONIC ARTS
5.- NBA LIVE '95
SUPER NINTENDO - ELECTRONIC ARTS
6.- SUPER PUNCH OUT!!
SUPER NINTENDO - NINTENDO
7.- MORTAL KOMBAT II
SUPER NINTENDO - ACCLAIM
8.- EARTH WORM JIM
SUPER NINTENDO - PLAYMATES
9.- MAXIMUM CARNAGE
SUPER NINTENDO - ACCLAIM
10.- ILLUSION OF GAIA
SUPER NINTENDO - NINTENDO

LOS GRANDES DE JAPON

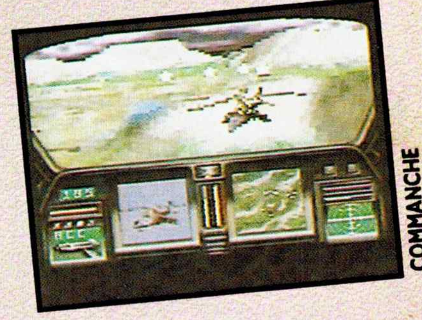
1.- SUPER MOMOTARO DENDETSU III
SUPER FAMICOM - HUDSON SOFT
2.- ROMANCE OF THREE KINGDOMS IV
SUPER FAMICOM - KOEI
3.- SUPER DONKEY KONG (DONKEY KONG COUNTRY)
SUPER FAMICOM - NINTENDO
4.- CAPTAIN TSUBASA V
SUPER FAMICOM - TECMO
5.- WONDER PROJECT J
SUPER FAMICOM - ENIX
6.- BREATH OF FIRE II
SUPER FAMICOM - CAPCOM
7.- PARODIUS 2
SUPER FAMICOM - KONAMI
8.- DOKAPON 3-2-1
SUPER FAMICOM - ASMIK
9.- JUJU HAKUSHO 4
GAME BOY - TOMY
10.- PERFECT ELEVEN
SUPER FAMICOM - KONAMI

RESET

Regresamos del CES de Invierno en las Vegas y traemos muchas noticias de los nuevos juegos y demas cosas, así que aquí te presentamos un avance de lo más relevante que encontrarás en nuestro siguiente número.

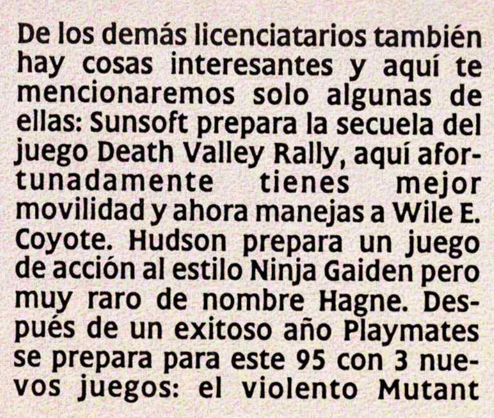
Nintendo mostró una buena cantidad de títulos nuevos pero entre los más relevantes tenemos los juegos Star Fox 2 el cual ahora puede ser jugado por dos personas a la vez con 2 nuevos personajes así como también el juego Commanche, ambos juegos tienen el nuevo chip FX² pero el Commanche además tiene una nueva técnica de programación para lograr una textura de mapa mucho más realista... y lo mejor es que en ambos juegos no estás limitado ya que puedes volar por donde quieras.


STAR FOX 2


COMMANCHE

STAR FOX 2

Otros títulos para SNES de Nintendo fueron Kirby's Avalanche: un puzzle para 2 jugadores tipo Dr. Mario, Earth Bound: un RPG para los fans de este tipo de juegos, Kirby's Dream Course: para los aficionados al golf y juegos de Kirby, Tetris & Doctor Mario: los clásicos de clásicos de los juegos puzzle de Nintendo reunidos en un solo cartucho además del FX Fighter, todo esto para SNES. Para Game Boy tenemos Kirby's Dream Land 2, Mario's Picross y Donkey Kong Land además de un avance de los nuevos juegos que se mostraron para el nuevo sistema Virtual Boy entre los que están un juego de Naves tipo Star Fox y uno nuevo de la serie Mario Bros.



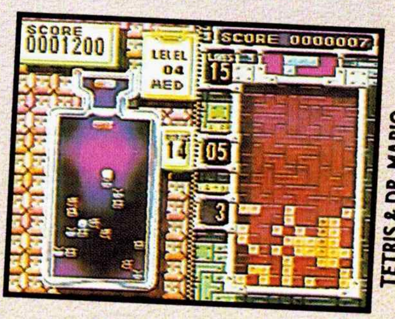
De los demás licenciatarios también hay cosas interesantes y aquí te mencionaremos solo algunas de ellas: Sunsoft prepara la secuela del juego Death Valley Rally, aquí afortunadamente tienes mejor movilidad y ahora manejas a Wile E. Coyote. Hudson prepara un juego de acción al estilo Ninja Gaiden pero muy raro de nombre Hagne. Después de un exitoso año Playmates se prepara para este 95 con 3 nuevos juegos: el violento Mutant


KIRBY'S AVALANCHE

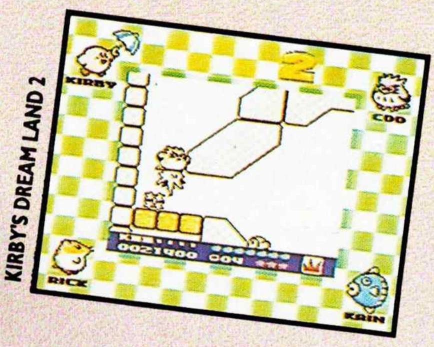

COMMANCHE

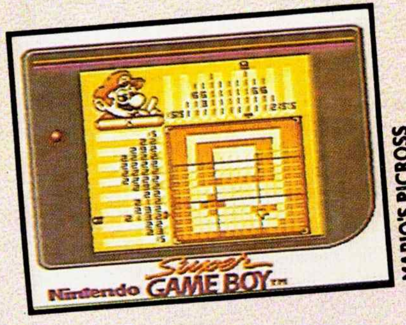

EARTH BOUND

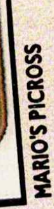

KIRBY'S DREAM COURSE


TETRIS & DR. MARIO

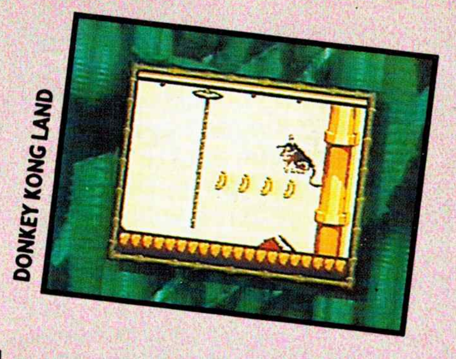

FX FIGHTER

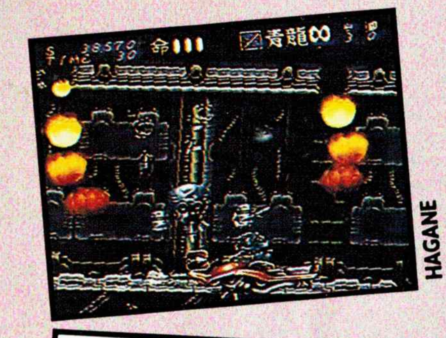

KIRBY'S DREAM LAND 2



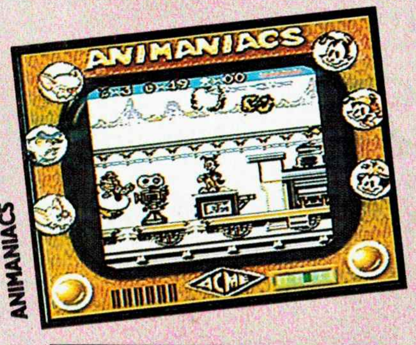

MARIO'S PICROSS


ROAD RUNNER 2


DONKEY KONG LAND


HAGANE


MUTANT CHRONICLES



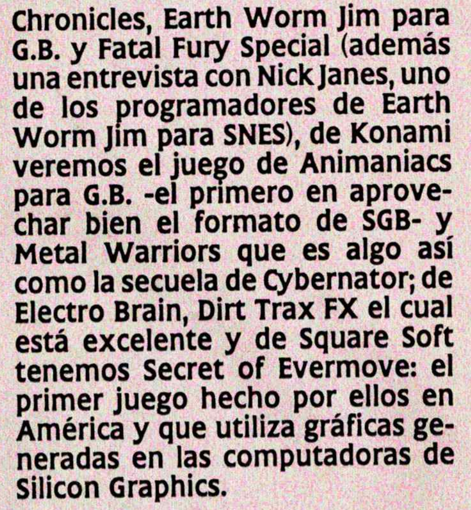
ANIMANIACS



DIRT TRAX FX

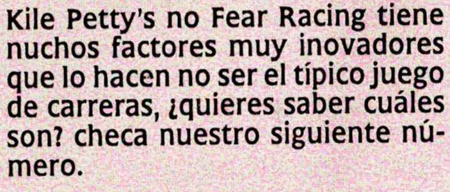

MEGA MAN X 2


KYLE PETTY'S

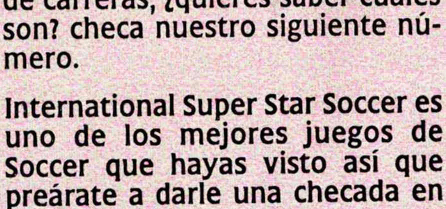


Chronicles, Earth Worm Jim para G.B. y Fatal Fury Special (además una entrevista con Nick Janes, uno de los programadores de Earth Worm Jim para SNES), de Konami veremos el juego de Animaniacs para G.B. -el primero en aprovechar bien el formato de SGB- y Metal Warriors que es algo así como la secuela de Cybernator; de Electro Brain, Dirt Trax FX el cual está excelente y de Square Soft tenemos Secret of Evermove: el primer juego hecho por ellos en América y que utiliza gráficas generadas en las computadoras de Silicon Graphics.

Además tendremos un análisis del Mega Man 7 para SNES, la nueva secuela de este super clásico héroe que definitivamente ha dejado el formato de los 8 bit para llegar de lleno a los 16.



Bust-A-Move es un excelente juego Puzzle de Taito que te dará bastantes horas de diversión y competencia en sus 3 diferentes modos de juego.

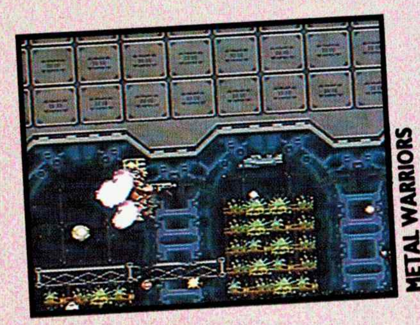


Kile Petty's no Fear Racing tiene nuchos factores muy inovadores que lo hacen no ser el típico juego de carreras, ¿quieres saber cuáles son? checa nuestro siguiente número.

International Super Star Soccer es uno de los mejores juegos de Soccer que hayas visto así que preárate a darle una checada en nuestro análisis del mes entrante.



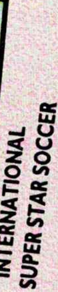
EARTH WORM JIM


METAL WARRIORS


SECRET OF EVERMORE


MEGA MAN X 2




INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER



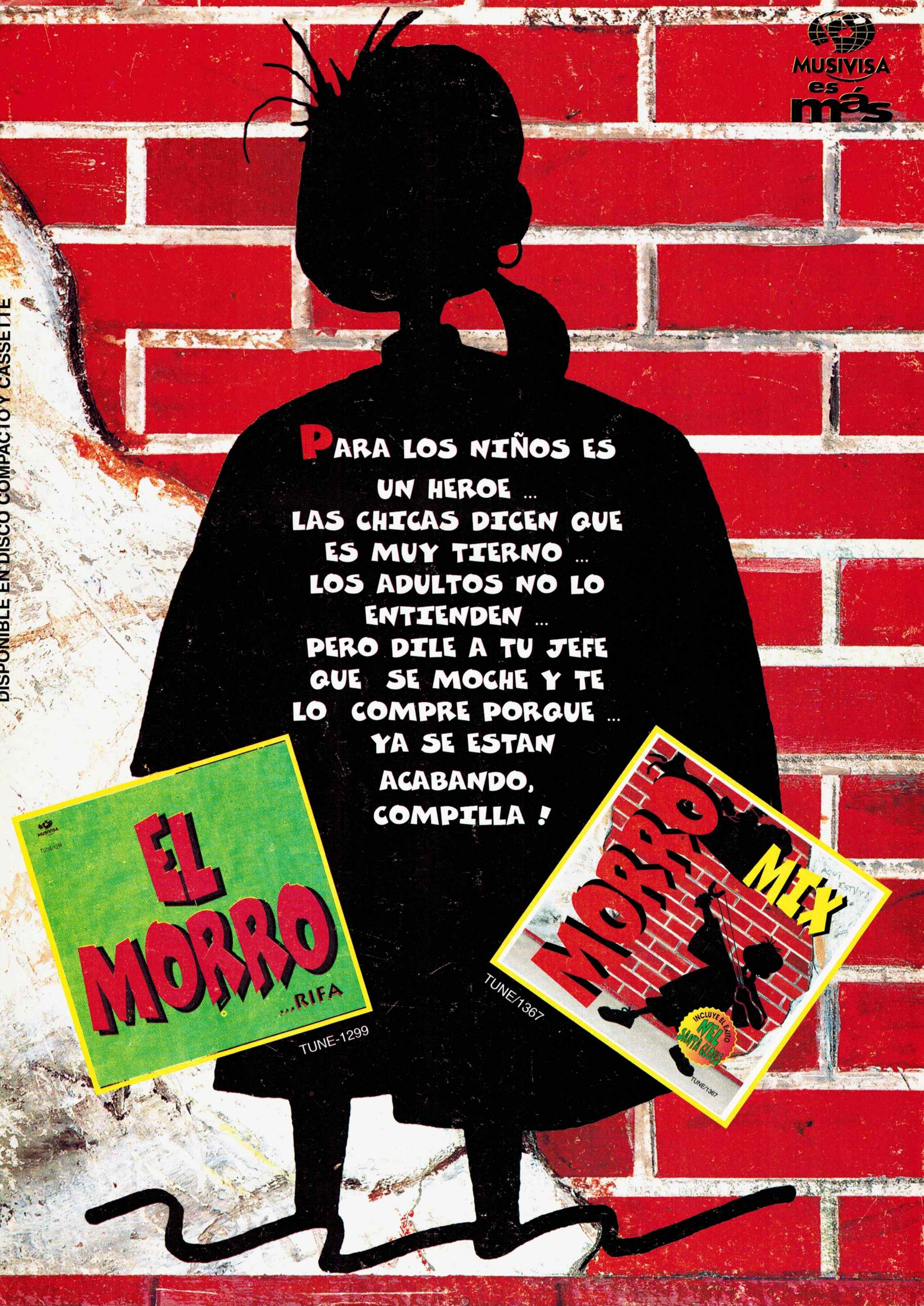
ESTEBAN ARCE

JORGE VAN RANKIN



EN VIVO

Lunes a viernes 7:30 hrs.



MUSIVISA es más
PARA LOS NIÑOS ES UN HEROE ...
LAS CHICAS DICEN QUE ES MUY TIERNO ...
LOS ADULTOS NO LO ENTIENDEN ...
PERO DILE A TU JEFE QUE SE MOCHE Y TE LO COMPRE PORQUE ...
YA SE ESTAN ACABANDO, COMPILLA !
EL MORRO ...RIFA
TUNE-1299
MORRO MIX
INCLUYE EL EXITO NEL SANTA CLOS
TUNE/1367
DISPONIBLE EN DISCO COMPACTO Y CASSETTE